

**ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER**

16.9.94  
Kč 24,-  
**32**  
Sk 29,-  
DM 2,-

# EXCALIBUR



# Tyhle zatím nemám, ale...

EXCALIBUR 11 cena 24 Kč	EXCALIBUR 12 cena 24 Kč	EXCALIBUR 13 cena 24 Kč	EXCALIBUR 14 cena 29 Kč	EXCALIBUR 15 cena 29 Kč	EXCALIBUR 16 cena 29 Kč	EXCALIBUR 17 cena 29 Kč
EXCALIBUR 19 cena 29 Kč	EXCALIBUR 20 cena 29 Kč	EXCALIBUR+ 20+ cena 5 Kč	EXCALIBUR 21 cena 29 Kč	EXCALIBUR 22 cena 39 Kč	EXCALIBUR 23 cena 39 Kč	EXCALIBUR 24 cena 24 Kč
EXCALIBUR 25 cena 24 Kč	EXCALIBUR 26 cena 24 Kč	EXCALIBUR 27 cena 24 Kč	EXCALIBUR 28 cena 24 Kč	EXCALIBUR 29 cena 24 Kč	EXCALIBUR 30 cena 24 Kč	<b>Předplatné nových čísel:</b> <i>Ex 33-44 za 216 Kč</i> <i>Ex 33-56 za 432 Kč</i>
AMIGA 3 cena 14 Kč	AMIGA 4 cena 14 Kč	AMIGA 5 cena 14 Kč	AMIGA 6 cena 14 Kč	AMIGA 8 Výde v říjnu '94 cena 29 Kč	<b>AMIGA MAGAZIN -</b> časopis pro amigisty	<b>Předplatné nových čísel:</b> <i>AM 8 za 29 Kč</i>
PIXEL 1 cena 48 Kč	PIXEL 2 cena 48 Kč	PIXEL 3 cena 48 Kč	<b>PIXEL - časopis pro DTP, tisk, grafiku. Pro předplatitele nejnovější informace v podobě „PIXEL NEWS“</b>	ŠKÚDCI v dobovnosti Výde v říjnu '94 cena 29 Kč	<b>ŠKÚDCI -</b> knížka pro boj se škůdci (klíšťata, faraoni, moly, cervotoči, atd.)	<b>Předplatné nových čísel:</b> <i>Pi 4 - 7 za 192 Kč</i> <i>ŠKÚDCI za 29 Kč</i>

## ... můžu je získat u PCP!

### Jak na to?

Až zjistíte, jaká čísla že Vám to vlastně chybí a dokonce zda si nechcete předplatit Excalibur a ušetřit tím tak 6 Kč na každém čísle, pak na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro přjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předpláťte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte (viz příklad). Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřízek si ponechte. Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vám uvedenou adresu. Nově vyslá čísla Excaliburu předplatitelé obvykle obdrží nejpozději 1. a 16. dne každého měsíce. Časopisy nezasíláme na dobírkou. Tel: 66712315 od 9 do 16 hod.

**Slovensko:** Předplatné Excaliburu a PIXELu na Slovensku vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34. Předplatné Excaliburu na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk (bankovní převod). Informace o předplatném v SR na tel. číslech 02/769251, 769350, 769837.

Příklad:  
 $Ex 11 - 13 = 3 \times 24 = 72 Kč$   
 $Ex 32 - 43 = 12 \times 18 = 216 Kč$   
 $Pixel 4 - 7 = 4 \times 48 = 192 Kč$   
 $Amiga 5 - 6 = 2 \times 14 = 28 Kč$   
 $Amiga 8 = 1 \times 29 = 26 Kč$   
**celkem 534 Kč**

### Zatím ještě jsou - NEVÁHEJTE

**Šílený Atarista**

Nazdar kamarádi (tedy aspoň doufám...), rozhodl jsem se vám napsat, neboť už nemůžu vydržet ty neustálé dopiso-čtenářské spory mezi příznivci Amig a PC. Dva roky jsem měl (a vlastně stále ještě mám) Atari ST. Před týdnem jsem si kupil Amigu 1200 Dynam. Desktop. Musíte uznat, že symbioza ST - Amiga je dostatečným důkazem toho, že na světě pařanském stále existují lidé, kteří si rádi zahrají na jakémkoliv počítací. Tolik k této problematice. Zajímalo by mě, kdo vytváří design Excaliburu. Je to jistě pracovitý člověk odvádějící skvělou práci, protože generace IV je skvělá a Exou se může (konečně) obsahově i jinak rovnat se západními compu-časopisy. Je to super! Závěrem bych chtěl pozdravit redakci, pana vydavatele a zejména Napoleona a JKL (nechodi jsem spolu na průmku do Panský?). Tof vše, děkuji za (dvou)teřinovou pozornost. Jen tak dál!

S pozdravem Josef Komárek, Praha 1.

P.S.: V Power Playi 8/94 píšou, že fa. Samsung asi zvítečí v konkursu na koupi Commodore. Nevěděl jsem jak to bude s Amigami dál a jak dlouho se A1200 udrží na herním trhu?

P.P.S.: Ještě jsem chtěl seřvat Dolphina za příšernou recenzi hry Oscar v Ex23. No nic, tak příšer...

*Nazdárek, Pepo! Máš čistou pravdu a já nic nemůžu utajit. Opravdu jsme společně docházeli na ten nápravně výchovný ústav třetí kategorie v Panské ulici. Doufám, že kromě STéčka vzpomínáš i na starého dobrého Sinclaira a všechny ty nejnej hry. To, že sis kupil "dvanáctku" mě velmi potěšilo víc už snad jen Tvoje pochvala časopisu. Design vytváří v největší míře vydavatel. Pravda, několik malo postřehů i změn občas prosadí i redakce, ale hlavní silou designu je vydavatel a editor Martin Ludvík (layout také dělá nějaký Pavel Mázel alias Viktor Čistič). Tvůj poslední dotaz se týká Commodore. Jak jinak. I já jsem byl velmi překvapen, když jsem se poprvé doslechl o nadcházejícím krachu. Né že by se to nedalo čekat, ale u firmy která vyuvinula počítací tak skvělé koncepte jakým Amiga bezpochyby je, to působí přinejmenším divně. Podle posledních neověřených zpráv je to opravdu Samsung, který zahájí novou výrobu a to snad již tento měsíc. Samsung, který je firmou s největšími aktivitami v oblasti elektroniky na světě, snad dokončí vývoj čipů nové řady a Vánoce by měli být tím správným obdobím pro uvedení na trh. Co se týká herního softwaru, tady je situace do značné míry závislá na stabilizaci Commodore. Hlavní oporu budou z počátku angličtí výrobci her, neboť zde je Amiga obrovský zastoupena a to v poslední době i s CD 32. Když Commodore nebo jakýkoli jiný výrobce vlastnici jeho patenty, rozebehne výrobu, nemá se žádný amigista čeho bát, protože tato větev určitě není mrtvá. S pozdravem všem počítacům a Pepovi Komárkovi zvlášť.*

JKL ■

**Problémy s CD 32**

Dřívě než Vás poprosím o malou radu, chci pochválit 4. generaci Excaliburu, která počínaje číslem 29 prudce změnila vzhled i obsah a jsem moc rád, že vše jen k lepšímu. S blým pozadím bude určitě spojená většina majitelů osobních počítačů. Vystihli jste pomér mezi PC a Amigou a nezapomněli ani na Atari ST, Mac, CD 32 a osmibitové počítače. Výborně! Chci si koupit Amigu CD 32, ale o této konzole mnoho nevím. Článek v Ex23 mi mnoho neřekl a tak Vás prosím o odpovědi na otázky: ① Amiga CD 32 hovoří anglicky. Tento jazyk vůbec neovládám. Bude mi to vadit při hrání? ② Kolik stojí v průměru hra na Amigu CD 32? ③ Jde Amiga CD 32 připojit na televizi pomocí scart kabelu (signál RGB)? Za odpověď moc děkuji a přeji Vám mnoho úspěchů. S pozdravem Aleš Tošenovský

Každý došly hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády, které se můžete zúčastnit i Vy! Stačí, když nám pošlete kromě žebříčku svých pěti nejoblíbenějších her včetně jejich výrobců odpovědi na následující otázky. Pro vylosované výherce je připraveno 10 originálních her a programů od firmy

**VOCHOZKA TRADING**

① Reklamy v Excaliburu:

- bez nich by to nebylo ono
- jsou to ztracené stránky
- jsou OK, ale jen tehdy, když jsou uvedeny ceny

② Moje nejoblíbenější rubrika v Excaliburu:

③ Můj nejoblíbenější redaktor Excaliburu:

④ Vzhled vydavatele Excaliburu si představuj si takto (možno i nakreslit, nejlepší výtvory budou otištěny).

**PC**

- Doom, ID soft
- Mortal Kombat, Virgin
- Lands of Lore, Westwood
- Dune II, Westwood
- Shadowcaster, Origin
- Arena the Elder Scrolls, Microprose
- TFX, Digital Image Design
- Legend of Kyrandia 2, Westwood
- Day of the Tentacle, Lucas
- Goblins 3, Coktel Vision

**AMIGA**

- K240, Gremlin
- The Settlers, Blue Byte
- Ishar II, Silmarils
- Dune II, Virgin Games
- Perihelion, Psygnosis
- Body Blows Galactic, Team 17
- Hired Guns, Psygnosis
- Frontier, Gametek
- Simon the Sorcerer, Adventure Soft
- Lure of the Temps, Virgin

**ST**

- Ishar II, Silmarils
- Legends of Valour, US Gold
- Ween, Cocteil Vision
- Robocop 3, Ocean
- Lure of the Temptress, Virgin Games
- Desert Strike, Electronic Arts
- Shadowlands, Domark
- Pushover 2, Ocean
- Vroom Multiplayer, UBI Soft
- Powermonger, US Gold

**8-BITY**

- Dragon Wag, Interplay
- Adax, Avalon
- Draconus, Cognito
- Skinhead, E.S.C.
- Hans Kloss, Avalon
- Mision Shark, Avalon
- Krucjata, ASF
- Turrican II, Rainbow arts
- Blinky's Scarx School, Zepelin
- Lemings, Psygnosis

**EXCALIBUR**

- Tie Fighter, Lucas Arts
- Myst, Broderbound
- The Settlers, Blue Byte
- Pinball Fantasies, 21st Century Entertainment
- Vallhala, Vulcan Software
- Doom, ID Soft
- Outpost, Sierra On-Line
- K240, Gremlin
- TurboRaketti, Heikki Kosola
- Reunion, Grandslam
- Robinsons Requiem, Silmarills
- Beneath the Steel Sky, Virgin
- FIFA Soccer, Electronic Arts
- Perihelion, Psygnosis
- NHL Hockey, Electronic Arts
- Leisure Suit Larry VI, Sierra On-Line
- Theme Park, Bullfrog
- Mortal Combat, Acclaim Entertainment
- TFX, Digital Image Design
- Scorched Tanks, Michael Welch

**RUBRIKY**

dopisy	3
hitparáda	3
obsah	3
IN-OUT	3
PREVIEW: Rise of the Triad	4
„ZPRAVODAJ“ HLÁSI: Maťo	5
SOUTĚŽ: Zlatý joystick	5
TIPY A TRIKY: Cheaty	6
ROZHOUWOR: Problémem je narušená komunikace	6
PREVIEW: Across the Rhine	7
OD NAŠICH ČMUCHALŮ: ECTS	8
NOVINKY: Jaké budou hry na Amigu a PC	11
plakát	18-19

**RECENZE**

Cyberworlds	22
Depth Dwellers	26
Dinopark Tycoon	26
Epic Pinball Pack III	25
Eternam	23
Ishar III	21
Jutland	16
Larry Leisure Suit 6 (CD-ROM)	14
Legend of Ragnarok	24
Pinball Dreams II	25
Pinball Fantasies	25
Quadrant	14
Return to Ringworld	28
Sceptre of Baghdad	27
SpellJammer	15
Stíny noci	22

**NÁVODY**

Darkmere	33
Ishar III	30
Myst	34
Peppers Adventure in Time	32
Tajemství Oslího ostrova	29

**INZERCE**

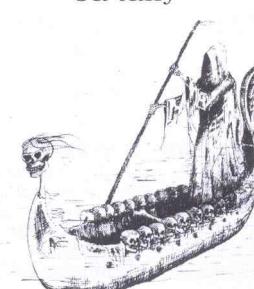
Atlantida	4
JRC	36
Prington PC servis a.s.	20
ProCA s.r.o.	17
Amiga Info	12
rádková inzerce	12

**Příští číslo vyjde 3. října****IN**

Jedou do Anglie  
JKL má v hlavě kladívko  
Já taky  
Vice minirecenzí  
Myslel jsem „do Anglie“  
Já taky

**OUT**

Šok z Bohemiaconu '94  
Nechápu je ani ti, kteří je píší  
Téměř všichni v Anglii  
Příliš těžký IN  
Já taky



# ATLANTIDA

Husitská 11, 130 00 PRAHA 3

Tel.: 6279401 Po - Pá 13-17 hod.

## AMIGA 1200

česká uživatelská  
příručka v ceně



**13.899,-**

A1200 HD 20 - 520 MB ceny na dotaz

A1200 Desk. Dyn. 14.268,-

C64 Terminátor 3.567,-

MM 1201 4.797,-

Blizzard 1220-4 9.963,-

Bliz. 1230-0 / 40 9.963,-

Bliz. 1230-0 / 50 12.915,-

## AMIGA CD32

CD přehrávač + herní konzole

**7.872,-**

CD-ROM, RAM 2MB, AGA,

16,8 milion. barev, ovladač,

v ceně hry Oscar a Diggers.

Kompletní test CD32 a příslušenství je  
uveřejněn v časopise Atlantida News 1.

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adresy, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobríku. Informujte se na nejnovější ceny celého sortimentu.

Pro prodejce slevy. Žádejte dealerský ceník.

## Časopis pro uživatele počítačů Commodore

Napište si o nulté  
reklamní číslo,  
které Vám zašleme

### ZDARMA

Cena 28 Kč, 34 Sk  
Předplatné 20 Kč



## EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)

Založeno 1990

YDAVATEL: Martin Ludvík (-ml).

SÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).

REDAKCE: Tomáš Mrkvíčka (Haquel P. Tickwa),

Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis),

Daniel Farnbauer (Dundy), Jan Chlebek (Ted Johnson),

Petr Zdražil (Shadow), Jan Tomeanek (Beast),

Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan),

Tomas Landa (Silver),

EXTERNÍ PRÍSPĚVOKOVATEL:

Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl),

Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).

ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Nevyžádané příspěvky nevracíme.

EXCALIBUR BBS: 23.00 - 07.30 tel.: 02/374863.

GRAFIČKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.

Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.

Podávaní novinových zásilek povolené Reditelstvím poštovním pře-

pravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.

ROZŠÍRUE: PNS, soukromí distributori, PC-INFO a JRC.

PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.

ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reproducována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Informace a software do tohoto čísla nám poskytly tyto firmy:



### Plošná inzerce

1/12 strany (65 x 65,25 mm) 3.950 Kč, 1/6 strany (65 x 132,5 mm)  
6.950 Kč, 1/4 strany (111 x 148 mm - do krajů) 9.900 Kč, 1/3 strany  
(65 x 267 mm) 12.500 Kč, 1/2 strany (111 x 297 mm - do krajů) 15.950 Kč,

2/3 strany (134x267 mm) 21.500 Kč, celá strana (223 x 297 mm -  
do krajů) 27.500 Kč, dvě strany v čísle 29.850 Kč

Slevy až 40%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel+Fax: 02/66712316

## DOPISY ČTENÁŘŮ

Není mi sice jasné, jak ti Ex23 nemohl mnoho říci, mně řekl vše, tedy JKL. Více se dozvídáš v Ex33, kde bude Amiga CD32 podrobena testu JKLeje. (Jeje - jeje, JKL kleje? - ml.) **①** Jestli ti nevadí, když ti maminka řekne, že záchod je na konci chodby vpravo a ty jí nerozumíš, tak potřebu komunikace postrádáš a můžeš mít při hrani i vypnutou televizi... tedy vzhledem k tomu, že 98% her je v angličtině, je celkem výhodné tento jazyk alespoň z části ovládat. **②** V průměru 1000 Kč. **③** Nejde, má jen composite a anténní výstup. **TJOKER** ■

## Zákysníci

Vážený Excalibure, obracíme se na vás z důvodu dvou těžkých zákysů. **①** Countdown. Není nám známo, který zneškodní HITMENA v prostoru Fontaine". **②** !!!->Land of Lore<!!! **③** Bez větších problémů jsme se doplazili do Bílé věže, celou jsme ji prolezli a počali mixovat ELIXÍR. Co do něj patří? 1. Červená srdce 2. Prášek z města 3. Kaly ze SWAMPu (Fuj)? A co do něj patří dál???, a kde se to nachází???. **④** Na mapě Města YVELu jsou v pravém horním rohu mapy, vydané v Excaliburech+, na kresleny schody: Odkud a kam vedou a jak se k nim dostaneme? (Brri?! Hrůza.)

P.S. Protože jsme nikdy žádnou radu nežádali doufáme, že nám poradíte.

P.S.S. Nebylo by možno co nejrychleji vydat návod na Land of Lore????!!!! (Myslíme si, že je to hra kvalitní a proto právem náleží do taktéž kvalitního časopisu, jakým bezesporu Excalibur je.) Mnohokrát děkuji a loučí se Gamesnici **Guimard & Sýkorka & Vozík**

Tedy to je ale ostuda! Taková přesila! Tři gamesnici na jednoho Lands of Lora. A ještě se zasekli. **①** Jelikož je zde málo místa, odkazuji tě na návod v Ex12. **②** Bez větších problémů jsem přečetl vás dopis a tedy odpovědi jsou: **③** MED z lesa, kde létaří včely (Jestli to ale nejsou vosy JKL a nebo sovy -ml- to je jako JKL-vosa? Nebo JKL-poznámka? -ml-), nabereš do lahvičky a vnutíš ho tomu stvoření u oltáře. **④** Ve městě se všichni zabednili v domech, klepajíce se v nejtemnějších koutech svých domovů. Jen odvážný hero by vnesl naději do jejich srdc ... Po vybastlení celého města a zvuku signálu na ústup nepřátelé zmizí a v hospodě se otevře tajná chodba. **TJOKER** ■

## Tajemný CD-ROM

Milá (ty osklívavá -ml-) redakce Excaliburu. Váš časopis je Super! Určitě se vyznáte v počítačích lépe než já, proto vás žádám o radu co všechno se dá dělat na CD-ROMu a jestli je to dobrý počítač a taky který byste mi doporučili z následujících tří: **①** CD-ROM. **②** Commodore 64. **③** Mega drive Sega - 16 bit. Svou odpověď uveřejněte v Excaliburu, nebo napište na adresu: Tomáš Rohal (následuje adresa, zvolil jsem první možnost odpovědi. TJoker). Děkuji předem za odpověď. Váš oddaný polopářan Tomáš

Milý polopářane Tomáši!  
Přejí brzké dosažení vyššího levelu "pařan" a chci tě vyvést z omyleu, ve kterém ses zřejmě ocitil. CD-ROM je zkratka Compact Disc Read Only Memory, tedy kompaktní disk určený pouze pro čtení. Tedy hromadka paměti připojená jako periferie, to celé na stříbrném koláčku. Můžeš si z něho pouštět hry, programy, někdy i filmy, ale jen když je připojen k jinému počítači. Vše je zásluhou velkého místa mnohem kvalitnější. Doporučení zni **①** + Amiga nebo PC.

**TJOKER** ■

## Jak se vyrejpává emulátor?

Takže za: **①** Jste bomba časopis. **②** Existuje nějaký emulátor Amigy na PC? **③** Zajímá mě, jak dostáváte do časopisu obrázky? Je na to nějaký program (na PC). Velmi mi na tom záleží. **Pařan Romák**

## PREVIEW

# Rise of the Triad

**N**a rozdíl od Wing Commandera 3 se o novém projektu firmy Apogee, známého výrobce sharewarových her, mluví již delší dobu. Tento projekt zahrnuje mnoho nových her, které však budou mít jedno společné. Tím společným je styl hry. Po obrovském úspěchu DOOMa se i Apogee rozhodlo vydat hry stylu "Doom-like". Ve všech hrách se tedy budete plynule pohybovat po obrovských bludištích a plnit všechny úkoly, které si na vás programátoři vymyslí. Ani nyní však Apogee nechce odstoupit od svého úmyslu psát hry jako shareware. První hrou této série by měl být Rise of the Triad, jehož premiéra je oznamována na říjen letošního roku. Do té doby se můžeme pouze těšit z faktů, které o Triadu dá Apogee k dispozici. No, posuďte sami:

Přes třetí hrůzplných úrovní. Skryté místnosti, logické hříčky. Naprostě dokonalé zbraně, včetně těch naprostě nejničivějších. Digitalizované výbuchy. Podpora většiny standardních zvukových karet. Mnoho novinek v 3D pohybu: Pohledy nahoru, dolu, mlha, stupňování intenzity světla, stínování. Výběr z pěti hrdinů různých ras a schopnosti. Hra pomoci modemu nebo sériového kabelu. Přibližně 20 MB rozbaleno, největší sharewarová hra na světě!!

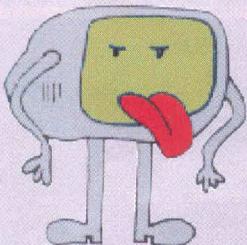
A na jakých počítačích bude Rise of the Triad běhat? Stačí vám 386ka, VGA a hard disk. Autoři však doporučují minimálně 486. (Ó, jeje!) **DOLPHINE** ■



■ "ZPRAVODAJ" HLÁSÍ

# Maťo

**V**Ex27 si redakce posteskla, že zatím nic neví o technických parametrech revolučního stroje Maťo. Bohužel hned na začátku Vás musím zklamat - tento počítač se zatím do ČR dovážet nebude. Vztahuje se na něj totiž embargo od Úřadu pro Kontrolo Nejvyšších Technologií (ÚKNT -ml.). Jde o počítač osmé generace, který se po-



malu stává v zahraničí novým standardem. Důvod je několik, ale nejvýznamnější fakt je ten, že Maťo používá jako externí paměť obyčejnou gramofonovou desku. Cena je tedy až 10 krát menší než běžný CD disk! O mechanice ani nemluvě. Ale to není všechno. Výrobce oznámil, že je připravovaný softwarový prostředek pro zajištění kompatibility s počítačem IQ 151 (číslo vyjadřuje počet fungujících počítačů v tiskicukové sérii.) Tento program se má nazývat Qulfo a proslýchá se, že na něm budou šlapat i grafické programy jako Čtverečkátor 2 nebo Schody Paint 3. Počítač Maťo je dodáván v této konfiguraci: vlastní počítač, konektor a kabeláž pro připojení gramofonu (cca. 1,5 km), zdroj na sluneční energii, dvoustránkový manuál a 3 kusy gramofonových desek s tímto softtem: Budík - zvukový generátor, zatím nejlepší simulace budíku. Lampa - dokazuje Maťovu všeobecnost, obrazovka je využívána jako osvětlení pokoje. Lampa 2 - větší výkon.

K dostání jsou také hry Chodí pešek okolo a Nababu 2. Koncem roku snad spatří světlo světa také konverze oblíbené hry Housenka. Programátoři musí vyřešit ještě několik problémů spojených s nedostatkem paměti při nárůstu housenky na 2,5 cm.

Ze zahraničních materiálů zpracoval

CAM ■

## ZÁHADNÉ TABULKY? NENÍ TO TAK SLOŽITÉ!

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

+ výhody

- nevhodnosti

Celkové hodnocení

hry je zcela

závislé

na hodnocení ostatních

parametrů.

Je umístěno v pravém

horním rohu tabulky.

Zde jsou údaje o hře a jejich hardwarových a softwarových požadavcích, výrobci atp.

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

## TIPY A TRIKY

# Cheaty

C64

Lemmings :

### FUN LEVEL:

1.WANNEBFREE  
2.GEDGILBIE  
3.BLIJKAJDB  
4.KJGHALBDDE  
5.JIDJGHGFCL  
6.LEHIBEBJC  
7.GCAAFKJLAD  
8.HJBHKDIJJ  
9.IBBHHBLDHK  
10.FJBHHKHAKH  
11.HHEBFEJAKI  
12.AFCCIJLIIH  
13.JGFEEDDEHA  
14.KKIHKAGBB  
15.EAFLALDCC  
16.AFIBLCHEHC  
17.JFAHKBDIA  
18.FFIBDFEBJC  
19.FJCAJGLBBL  
20.GHHILIKBAB  
21.JCCLCADGAH  
22.FDIKBBKDGC  
23.BIKDLHEDIL  
24.KDCAJKAKFG  
25.KJEDHGCCK

### TRICKY LEVEL:

1.DJKALCDKLJ  
2.FHIBDFEDGF  
3.JFIBLACJCL  
4.HEEBEDIGHI  
5.FADGGFADKJ  
6.ECHGGDEDID  
7.LEDBFKJABF  
8.IBGHDGFEHI  
9.IHKBBDKJD  
10.EADGFDIFAH  
11.ALALALHGBB  
12.FDJCKJHGDA  
13.AHLDGEDLHI  
14.ECBIFCJKB  
15.LKJFEBLAJ  
16.CKLAGFKAJH  
17.BHFGGAJLAE  
18.LAFGFKLADA  
19.ELLISAAA  
20.EAHGAKBDCD  
21.LAGBABCIA  
22.HALGFEDFLK  
23.BHLDLEJGDE  
24.DFIJFJKLE  
25.DHKHBKDIKF

Všem čtenářům se moc omlouvám, že je otiskuji teprve teď, ale vydavatel je nějakým záhadným způsobem ztratil a tak se to trochu protáhlo! Sorry!!!

WILY ■

## Amiga

*Mortal Kombat*  
Na začátku zvol menu Option. Po Start Game napiš dvakrát za sebou DULLARD s returnem. Objeví se nové menu CHEAT MODE.

## MS-DOS

Littl Devil

Než vystartujete, napište následující sekvence:  
divil KmCiNpOc-KeT  
divil MEANING energii dostanete shift+T  
divil Nikole místnost, kde stisknete shift+P, se vyřeší divil Grumpy další klíče dostanete po zmáčknutí K

### TAXING LEVEL:

1.IGDHKDIJFA  
2.CCHALCJGBB  
3.CACAGJGABA  
4.JFIBIEJLAF  
5.HDCGLGFELF  
6.JILKFECIEK  
7.HLLILAIHEL  
8.GELEEAHGCC  
9.JKFGLBDGH  
10.JKFIFCKKBB  
11.LKJIGFCDIH  
12.JAHEEDEBDE  
13.CAJDKILAC

## ROZHÓRKA

# Problémem je narušen

O počítačích, hrách a nejen o nich si povídáme s primářem psychiatrické léčebny doktorem Cimickým.

Vcházím zadním vchodem do bohnického Divadla za plotem. Je tu cítit vůně orientálního kadidla, odněkud slyším tichou relaxační hudbu. „Dobrý den, hledáte někoho?“, zastavuje mě sestřička na chodbě. Hbitě odpovídám: „Ano, hledám pana primáře Cimického.“ „Ten tu teď není. Jde-te se léčit?“ ...

**Haquel:** Pane primáři, vy se zabýváte různými moderními fenomény v naší společnosti. Jak byste srovnal počítačovou zábavu se sledováním televize nebo videa?

**p. primář Cimický:** Víte, nejdůležitějším prvkem, který je pro zdravý způsob života potřebný, je vzájemná komunikace. Tato komunikace byla, řekněme v posledních 30 letech, lhostejno, zda ve Francii, Norsku nebo v Česku, narušena. Narušena tím, že se nerespektovaly základní potřeby člověka k tomu, aby skutečně komunikoval. K tomu vedla jednak sidliště, která nerespektovala ekologii bydlení, a pak veliký rozvoj techniky. Technika, která by měla tuto komunikaci zrychlit a zjednodušit, tak se paradoxně stala určitou brzdou nebo omezením komunikace.

Je to velmi jednoduché. Člověk, který přichází domů, si pouští televizi, protože je to jeden ze způsobů, jak překonat vnitřní bariéru samoty. Televize tiše bublá a on není nucen jí věnovat náležitou pozornost. Věnuje ji pozornost jenom na chvíli, když ho tam něco zajme. To vede postupně k tomu, že stejným způsobem se lidé přestávají soustředovat i v jiných situacích a dochází k tomu, že u člověka se postupně ztrácí schopnost naslouchat tém druhým. Lidé mezi sebou sice zdánlivě mluví, ale jsou to často pouze monology bez snahy naslouchat tém druhým a reagovat na to, co mi ten druhý říká.

Z toho tedy jednoznačně vyplývá, jak do té komunikace zasáhla televize. Pak ale přišla počítačová éra. Éra, která je zas ještě o stupinek výše, a která prvek té televizní pasivní konzumace trošku změnila tím, že v rámci počítače a určitých počítačových kreativ umoznila člověku, aby si zábavu řídil sám. Tedy na jedné straně máme video, kde si člověk vybírá na co se chce konkrétně dívat, a pak počítačové hry. To neznamená že člověk by nebyl blízko takovým hrám už dřív. Lidé hráli karty, lidé hráli šachy a snažili se komunikovat i tímto způsobem. Ale pořád to byla komunikace lidí mezi sebou a teď tady najednou člověk komunikuje s počítačem. To už je jiná situace, protože počítač, ačkoli, stejně jako člověk, může fungovat s tím, co má ve svém systému zakódováno, narodil od člověka nemá nějakou tvůrčí invenci, která posouvá celou věc zas někam úplně jinam.

Takže, celý tento dlouhý úvod byl proto, aby chom si uvědomili situaci. Srovnání počítačových her a srovnání televize, je vlastně srovnáním nástupních hodnot, které se postupně vyvíjely v průběhu naší civilizace. Jestliže na jedné straně člověku přináší určitý užitek, tak v některých chvílích ho okrádají o určitou fantazii a invenci a hlavně o určitou rozkoš z toho být spolužárcem a zároveň někdy i přihlížejícím divákem věcí, které vznikají bez ohledu na předem daný program.

**Haquel:** Čili vy jste sledování televize i hraní počítačových her označil vlastně za důsledky jakési komunikační nemoci. Nedomníváte se, že počítače jsou přece jen schopny určitým způsobem při-

spět k rozvoji motorických a intelektuálních schopností zvláště dětí, a že toto nemůže převládat nad tím negativním?

**MUDr Cimický:** No jistě, bylo by asi směšné, kdybych říkal, že počítače jsou hrůza, a že bychom měli počítat na scotech. To je nesmysl... Já bych chtěl, aby to bylo srozumitelné to, co tady říkám. Je nesmyslné si představovat, že bychom mohli pokrok, ten obrovský rozkvět nejrůznějších



computerů, nějak zbrzdit nebo ho nějak umravit. To samozřejmě půjde svým vlastním vývojem. Já mohu pouze konstatovat to, co přináší počítače do patologie člověka. Je to narušená komunikace a do určité míry i narušená fantazie, protože postupně mizí možnost využití vlastní fantazie dítěte.

Já se setkávám s tím, že my, lidé, jsme psychicky velmi rychle upadající do závislosti. Taková závislost na počítači, nebo na počítačových hrách přichází velmi rychle. Tyto hry totiž preferují jenom jednu konkrétní složku osobnosti, ale k tomu, aby se harmonicky člověk rozvíjal, je potřeba daleko víc. Může se stát, že najednou se u dítěte omezí životní prostor na cestu ze školy domů k počítači. Tam bude prožívat obrovská dobrodružství (a ono může prožívat obrovská dobrodružství), ale bude si fantazii tříbit pouze prostřednictvím děje a muziky, která tyto hry doprovází. Počítačové hry bývají rafinované, někdy dobré, někdy asi spíš podporují agresivitu nebo jiné negativní věci, což já koneckonců dobře vím, poněvadž mám 13 letého syna, který tomu samozřejmě nemůže uniknout. Zkrátka, myslím si, že patologie nastává v okamžiku, kdy člověk začne dávat přednost počítači a komunikaci s ním, třeba prostřednictvím her, před vším ostatním.

**Haquel:** Vy jste se zmínili o agresivitě. Myslíte si, že se může hrani brutálních her, v nichž je často jediným úkolem zabít co nejvíce protivníků, a které se dnes začínají přibližovat téměř reálitě, podílet nějak zásadně na formování lidské psychiky?

# KOMUNIKACE

**MUDr Cimický:** Ano, určitě se podílí. Víte, já si myslím, že scény násilí, které se na člověka tlačí ze všech stran, na něm zanechávají určitý vryp. Když se podíváte na televizní noviny kterékoli stanice, jste zahrnuti barbarstvím, hrůzou a agresivitou. Jestliže se vytahují ze společnosti jenom tyto skandální a agresivní věci, tak to formuje společnost k názoru, že jedině takto se dá komunikovat. Dospělý člověk se z toho nějak dostane,



protože má možnost zvažovat a srovnávat, ale dětská psychika si s tím poradí hůře. Na druhé straně byla stejně absurdní předcházející snaha vidět vždycky všechno jenom pozitivně. Samozřejmě, že jsou situace dobré a špatné, že jsou věci pozitivní a negativní, ale právě v jejich souhrnu něco existuje...

Bohužel právě prvek agresivity a dobrodružství je člověku dost vlastní. Ona agresivita je jeden ze způsobů, jak se svět pohybuje směrem dopředu. V Americe mají statisticky velmi dobře spočítáno, že právě díky agresivitě v médiích se společnost stává zas o něco agresivnější. Takže samozřejmě počítačové hry toto ovlivňují a asi by chtělo do toho zasahovat určitým regulativem. Tedy ne že se budou zakazovat některé hry, ale že by se určitá přesvědčovací a reklamní síla dala pozitivním programům. To může být třeba potopení Titaniku a boj o záchrannu trosečníků nebo cokoli jiného; zkrátka jede o to najít jinou cestu, než postřílet v džungli predátory.

**Haquel:** Myslíte si, že způsob komunikace dvou lidí přes počítač, prostřednictvím modemu je také nepřirozený a stejně omezující.

**MUDr Cimický:** Já si myslím, že by to mohl být obohacující způsob komunikace. Víte, vždycky člověka lákalo něco, co bylo nové, co nebylo zaběhané. Tady já už bych tak radikální nebyl. Proč by nemohli lidé spolu komunikovat počítačem? Kdo ví, jak budeme za sto, za dvě stě let komunikovat. Jestli to nebude právě ta přirozená cesta. Mě jde zkrátka jenom o to, najít způsob komunikace, která by byla přiměřená našim myšlenkám a naše-

mu reagování. Jestliže jsme dřív psali všechno rukou, pak jsme psali všechno na psacím stroji a dneska lidé píší na počítači, tak je to asi přirozený vývoj. Nebudeme naivní a neříkejme si, že jestliže lidé budou používat počítač, že přestanou mluvit a budou z nich analfabeti. Ono, ochuzení o něco budou, ale možná že budou zase o něco obohacení. Prostě vývoj takhle jde a my to musíme akceptovat.

**Haquel:** Jakou dobu by měl člověk průměrně trávit u počítačové hry, aby tím neohrožoval svou psychiku? Čistě hypoteticky: je normální, když někdo hraje každý den 2 až 24 hodin?

**MUDr Cimický:** Jestli někdo hraje 24 hod denně, tak to rozhodně normální nebude. Ono normální nebude ani když u hry bude trávit 3 nebo 4 hodiny denně. Víte, každý den je rozdělen do tří stadií. Třetina spánku, třetina práce a třetina zábavy. Tedy zhruba osm hodin, během nichž musíme jíst, něco strávime doprovou, měli bychom mít něco na svoje vzdělání a něco na obohacení... Takže vidíte, že jestli chcete organismus zatěžovat rovnomořně, tak se hra nevezde na pořad každý den a rozhodně ne v tak velké podobě.

Tady je nebezpečí právě v tom, že jedinec začne preferovat tento způsob komunikace před všemi ostatními. Jestliže lidé vyčerpávají svoji sílu komunikaci s počítačem, tak ztrácejí. Většinou to, co člověk nepoužívá, zakrni. Tak vlastně ztrácejí schopnost vnímat druhé lidi, kteří mají stejně tvůrčí myšlení jako oni.

**Haquel:** Lidé kolem počítačů (a počítačoví hráči hlavně), s nadšením vitají takové ty futuristické projekty jakými je virtuální realita, komunikace prostřednictvím všech pěti smyslů, vestavěný čip v mozku atd... Vy, přestože uznáváte vývoj, se na tyto věci asi díváte spíše negativně, že?

**MUDr Cimický:** Máte pravdu. To, že jde svět koupředu ještě neznamená, že všechno, co vyskytne ve vývojové řadě je pozitivní. Existují samozřejmě slepé cesty a slepé uličky, které skončí u ničeho. Ono to je takhle: my lidé máme své určité schopnosti, které jako zástupci určitého živočišného typu máme již 50 000 let. A po celou tu dobu jsme stejně. Před téměř 50 tis. lety jsme měli úplně stejný mozek, stejně srdce, stejně plíce a stejně mechanismy, kterými jsme se bránili nebezpečí. A to zůstalo, ať jsou počítače či nikoli a ať si s nimi hrajeme či nikoli. My můžeme hospodařit jenom s tím, co máme. Jestliže jsme stále stejný vývojový typ automobilu, jsme pořád stejný trabant, tak prostě nepojedeme tím trabantem 240 i kdybychom prošlápli ten pedál až na podlahu a ještě se odráželi oběma nohami od silnice. My prostě nejsme Alfa Romeo. Můžeme se sice snažit do všechno proniknout a jet zdánlivě velice rychle a ještě si k tomu všemu přidělat křídylka, abychom trošku plachtili, ale tím to končí, protože materiál víc nemůže. Víte, moje odpověď na to je, že člověk prožívá určitá období pokroku, ale ne vždy je to následující tím správným pokračováním. Je to zkrátka jako v kinoautomatu, kde si zvolíte nějakou variantu děje a najednou zjistíte, že se to stejně vraci. Takže jistě je to dobré a neodsuzoval bych žádnou snahu a kterýkoli pokus, ale musí se to zkrátka řídit tím, jaké jsou naše schopnosti a kapacita tohoto organismu.

**Haquel:** Poslední otázka. Vy sám někdy hrájete počítačové hry?

**MUDr Cimický:** Ale také jsem hrál počítačové hry, ale vzhledem k tomu, že mám času velice málo, se to stává opravdu výjimečně. Já si myslím, že jsou zajímavé, že cvičí postřeh a motorické schopnosti a znám i hry typu Nintend a Gameboy, ale v okamžiku, kdy se toto stadium překoná a začíná vznikat závislost, tak je to nebezpečné.

**Haquel:** Děkuji Vám za rozhovor.

**MUDr Cimický:** *Nashledanou.*  
Ptal se **HAQUEL P. TICKWA**

## PREVIEW

# Across the Rhine

Renomovaná firma MicroProse, známá převážně svými simulátory všechno druhu, tvorí neočekávaně další ... pozor, překvapení ... simulátor. Bude se jednat o velice realistickou simulaci druhé světové války. Spojenecká vojska se 6. června roku 1944 vylodila v Normandii. Tam také začalo jejich tažení napříč západní Evropou a tam také začíná hra s názvem Across the Rhine. Hlavními protivníky v této simulaci strategii budou vojska Spojených Států Amerických a německý Wehrmacht. Vy povedete svou obrněnou divizi od již zmíněného vylodění v Normandii, přes území Francie, osvobození Paříže až po konec války v roce 1945.



Celá hra běhá v rozlišení 640x480 v 256 barevnách a demo, poskytnuté firmou Microprose, zatím vypadá velice dobře. Na obrazovce máte několik oken. V jednom z nich je umístěna mapa celého území, na kterém se pohybujete, v dalším je zobrazena lokalita, ve které se nachází váš tank (viděno z ptačí perspektivy) a ve třetím přímo ovládáte vozidlo. Vaše akce, které provádíte s tankem nebo obrněným vozidlem, jsou v obou oknech souběžně zobrazovány. Animace jsou i přes tak vysoké rozlišení poměrně plynulé. ATR prý půjde i přes modem. Zkrátka milovníci válečných simulací a strategií se mají na co těšit.

DOLPHINE ■

# AMIGA NEWS

## Časopis pro počítačové příznivce

Amiga News - dvouměsíčník zaměřený na počítače AMIGA. Na jeho stránkách najeznete vše od herních programů, až po hardware a profesionální aplikace.

Nás časopis vychází již od května 94.

Příjmení a jméno \_\_\_\_\_

Adresa \_\_\_\_\_

Spolu s časopisem mi zaslávejte i NEWS DISK ANO/NE

Způsob předplatného:

složenkou typu C (kontrolní útržek příkladem)

první číslo formou dárky v ceně objednávky

Pomocí tohoto kupujete i číslo našeho časopisu v ceně 87 Kč. Spolu s časopisem si můžete objednat i disketu News Disk v ceně 39 Kč za kus. Kupujte oděšete na adresu: Amiga News, P. O. Box 729, 111 00 Praha 1.

Amiga News, P. O. Box 729, 111 00 Praha 1.

Amiga News, P. O. Box 729, 111 00 Praha 1.



# Europian Computer Trade Show

Dvakrát do roka je v Londýně pořádána největší evropská výstava počítačových her - Europian Computer Trade Show. Stejně tak tomu bylo i letos na přelomu léta a podzimu. Od neděle do středy prezentovalo více než sto společností plody své práce před obchodníky a novináři z celého kontinentu...

## Očima Haquelovýma

„No students, no persons under 18. Strictly business character.“ Těmito slovy na velké ceduli nás přivítala budova Londýnského Business Design Centra, ve kterém ECTS probíhala. Venku před vchodem namísto námětu očekávaného davu



rozjivených pařanů postávalo několik desítek perfektně upravených gentlemanů a ladies. Fakt je, že v tu chvíli jsem se cítil ve svém lehce potrhlém oblečení poněkud nesvůj (ačkoli v obliku by byl můj pocit nejspíše ještě horší), ale mé chmury se záhy rozptýlily a celá naše Excaliburovská expedice se s nadšením vrhla do víru herních novinek a informací.

### Hi and no problem.

„Dobrý den, dovolte mi, abych Vám představil český herní časopis Excalibur.“ Takto vypadala kouzelná formulka, kterou jsme si připravili na manažery mýtických počítačových firem pro nás stejně nepřístupných jako pro šťastného prince třináctá komnata. Tuto formulku jsme však použili jen jednou, a to poprvé. Ze stánku Microprose sice přímo čísela serióznost a oficiálnitu, ale člověk na kterého jsme se obrátili, se okamžitě usmál a spustil familiárním tónem srdečně mi tisknoucí ruku: „Hi. I'm Martin. What's your name? And what do you want to drink?“ V tomto duchu se pak nesla všechna jednání a my jsme se samozřejmě záhy přizpůsobili. Řekl bych, že kdyby angličtina znala tykání, všichni by si tykali.

A co že je „no problem“? Budete se divit, ale téma všechno. „No problem“ jsme v Anglii slyšeli při mnoha různých příležitostech asi stejně často jako u nás před '89 „nemáme“...

### Mac ano, Amiga ne?

Předesílám, že nejsem fanatický pěcák, že

Amigu zcela respektuji, a že vše, co zde napiši o Amigách, vychází pouze z toho, co jsem opravdu viděl a slyšel. Začneme tím, že na A500 a A1200 jsem na ECTS viděl velmi málo věcí. Kromě firmy Milenium nevystavoval věci na Amigu ve větším množství takřka nikdo. Ne že by Amiga nebyla hardwarově konkurenčeschopná, ale výrobce spíš odrazují zmatky kolem firmy Commodore. „Je nesmysl, abychom vyvijeli hry pro Amigu, když nevím, co bude s touto platformou do budoucna,“ řekla nám paní Beate Hertzler, obchodní manažer Blue Bytu. Také potvrdila naše nezaručené informace o spojení Comodore a Samsungu, ovšem s tím, že potvrdila i jejich nezaručenost. Tyto nejasnosti však nejsou jediným problémem. Dlouhodobě se například snižuje prodejnost Amiga časopisů nakladatelství Future publishing. Konkurence se na trhu s hrami zkrátká stále zvětšuje a je prozatím ve hvězdách, jak



z toho všeho vyjde Amiga. Fakt je, že v Čechách zůstane určitě (alespoň po čas) Amiga nejrozšířenějším počítačem používaným na hraní...

CD32 je na západě zřejmě velmi populární konzole/počítač a většina nových projektů je i na ni. Bohužel má silnou konkurenci v ostatních CD hracích strojích jako například 3DO, CD-I, MPC (multimedia PC) a další. Navíc její výpočetní výkon za konkurenčí trochu zaostává. V každém případě se jí opatrnictví softwarových firem naštěstí prozatím vyhýbá.

A co Macintosh a hry? Asi před rokem se u nás začaly objevovat první vlaštovky. Od té doby se sporadicky tu a tam nějaká hra vyskytne, ovšem většinou je to buď konverze starší věci z PC nebo něco neuvěřitelně primitivního jako třeba „hledač min“ pro Windows. Taková je situace u nás, avšak to, co jsem viděl na ECTS, mi přímo vyrazilo dech. Většina nových her na PC CD-ROM vychází zároveň ve verzi MAC CD-ROM. MAC se ve světě definitivně stal součástí rodiny gamesnických strojů. Snad i u nás konečně opadne z MACa aureola čisté profesionálního stroje pro DTP a rozšíří se více i mezi domácí



uživatele. Vzhledem ke skutečně intuitivní a příjemné práci s tímto strojem (s Windows nesrovnatelné) a jeho rozumné pořizovací ceně, se koupě CD MACa jeví do budoucna jako nanejvýš výhodná.

### 1991: 3 diskety. 1995: 3 CD ?!

Není tomu tak dávno, kdy se mi na jednu DD disketu vešel operační systém, textový editor a nějaká ta sharewareová hra. Dnes může zabírat operační systém i jedno CD (Windows NT) a každá další aplikace jedno další. S hrami je to ještě horší. Slušná hra má dnes kolm 4 disket, ale ani 4 CD již nejsou výjimkou.

Taková inflace megabytů může být přechodnou záležitostí, ale také novým trendem. Majitele multimediálních PC možná potěší, spectristy, ataristy, amigisty (myšleno A1200 a starší) a ostatní nejspíš zklamu, když řeknu, že ECTS tento trend zcela potvrzuje.

Mezi špičkovými hrami předních producentů byste disketové verze hledali jen stěží. Wing Commander III. - 2 cédecka, Under a Kiling Moon - 4, 11th Hour - 3 a tak bych mohl pokračovat dál a dál. Samozřejmě jde o velké projekty, které obsahují hodiny digitalizací s profesionálními herci, 3D animace, sampovanou řeč a další vymozzenosti, jež byly donedávna doménou pouze analogové techniky. Upřímně řečeno mě tento druh her (nazývaných většinou interactive movie nebo tak nějak) moc nenadchl. Hrál jsem několik takových a ačkoli je to úžasná věc, je to tak trochu nuda. Rozhodně nesáhněte po takové

# uter Trade Show



hře 2x či 3x. Vedle toho stále existují výtečné hry, které namísto hezké podiváně nabízejí opravdovou pařbu (popř. intelektuální zábavu) jako např. podle mne stále nejlepší existující strategie Civilizace (mimochodem Micropose představil novou věc v podobném stylu - Colonization), Doom, TIE Fighter a další a další..., jejichž délka rozhodně nepřesahuje 30 MB.

Trh se řídí přání zákazníka a trendy jsou tu od toho aby se měnily - uvidíme, kterým směrem se bude trh s hrami ubírat v blízké budoucnosti.

## Kolik peněz máš...

Nebyla potřeba vejít ani dovnitř, aby člověk viděl, která firma vyčlenila ze svých rezerv nejvíce peněz na reklamu. Nad budovou výstaviště

# Show

se vznášel balón s logem Oceanu a na protějším domě byl nastříkan jejich firemní slogan. Ani uvnitř neměla žádná jiná společnost tak bombastickou instalaci. Na několika desítkách monitorů běžely najednou nejnovější projekty, přičemž si všechny předváděné hry bylo možno i zahrát (tzn., že u každého ovladače stál minimálně jeden člověk). Do toho všeho zmatku se mihaly barevné světelné kužely a laserové efekty - zkrátka opravdová show. Žel je třeba říci, že i po návštěvě této prezentace zůstal můj názor na produkty Oceanu vcelku nezměněn: narychlo splácené, nedotažené věci bez jakéhokoli nového nápadu zpracované průměrně, ne-li hůře (snad jediné, co stálo za koukání, je pokračování Epicu - Inferno). Nechci radit, ale co kdyby se místo do reklamy investovalo víc třeba do vývoje her?! Pak by přece stále nemusely ty Oceaneské arcady vypadat jako jejich Sinclairovští předci...

Méně nápadná, leč co do rozměrů větší, byla instalace firmy Philips. Někoho z Vás možná překvapí co má tato holandská firma proslulá svými výrobky spotřební elektroniky společného s počítačovou zábavou, ale je toho víc, než by se na první pohled zdálo. Jejím dítkem je totiž CD-I, což je něco jako herní konzole, video a CD přehrávač v jednom. U nás prozatím téměř neznámé, na západě Philipsem tvrdě prosazované. (Můj dojem z tohoto zařízení je rozpačitý, ví-



ce se tomuto problému budu věnovat v některém specializovaném článku.)

Skoro nejskromnější stánek (myslím tím: „ten nejmenší z větších“) patřil slovutné společnosti Sierra On-line. Jeden stolec, jedna usměvavá osoba a jedno malé uzavřené kino, do kterého se mohl jít podívat každý, kdo chtěl. Taková až spartánská prostota svědčila o jednom: o suverénní jistotě Sierry, že ji na výstavě nikdo neopomene navštívit. Myslím, že málodko odolal pokusení shlédnout ukázky dvou zbrusu nových Questů (KQ 7 a SQ 6), několika těch filmů převlečených za hry (nebo her maskovaných za filmy?!), děsivého filmově-interaktivního hororu Phantasmagoria a několika dalších her, na které se už ted' Lewis těší jako malej Véna (a já samozřejmě taky).

To už by snad k penězům na výstavě stačilo, snad jen ještě jeden dojem. Na ECTS jsme nepřijízděli s iluzí, že výroba počítačových her je činnost, kterou dělají amatéři pro své potěšení. Přesto nás poněkud překvapila některá čísla: roční obrat největší britské distribuční společnosti je 400.000.000 (necelých 18 mld. korun), obraty větších výrobců se pohybují řádově ve stejných cifrach. Je vidět, že v herním průmyslu se točí obrovské balíky peněz... ■

HAQUEL P. TICKWA



## Očima Lewisovýma

Tak tedy mýma očima, no dobrá. Protože jsem se dival pozorně a očima mám zdravé (zatím), tak by to neměl být problém. Jelikož je to ale

čímž nemínim, že bychom okrádali nebohé firmy (s ročním obratem 300 000 000 \$), vzali jsme jen to, co jsme mohli. Ale i tak jsem po dvou hodinách vypadal jako vánoční stromeček a musel jsem jít posbírané materiály odložit do auta. Po tomto nuceném odpočinku jsem se opět mohl vrátit na výstavu a pokračovat ve sbírání informací. Do té doby jsme okupovali jen ty „menší“ firmy jako Accolade, Maxis apod., ale teď jsem se chystali přepadnou herní giganty typu Sierra a Virgin. Menší firmy nás vitaly s otevřenou náručí a stačilo říct co potřebujeme a hned jsem to dostal, všechno bylo prostě „no problem“, ale i přesto jsem k těm větším firmám přistupoval s nervozitou. Ale u těch to bylo také „no problem“, stačilo se jen probrokovat k té správné osobě a bylo to. A tak se můžete těšit na informace o chystaných produktech firem, jejichž presspacky se nám podařilo získat (a že jich není málo).

ECTS'94 byla hodna svého názvu, protože to byla i skvělá show. Předváděcí místnosti jednotlivých firem stály za návštěvu. Například místnost pro Microprosáckou Colonisation, která byla postavena ve stylu této hry. Po stěnách kresby, „dobové“ kulisy a samozřejmě počítače, na kterých se tato hra předváděla. Nejfantastičtější na tom ale byli návštěvníci této místnosti. Sériózně vyhližející gentlameni (asi tak pětatřicátníci s kravatou a kufříkem), který fascinovaně hleděli do monitoru a s velkým zaujetím si dělali poznámky. Ale ani ostatní firmy nezaháleli. Stánky Oceanu byly plné gamesníků, kteří testovali jejich nové hry, světelné efekty u Electronic Arts či kino u Sierry (viz níže). Nesmím zapomenout na maskoty, kteří reprezentovali nové hry jednotlivých firem. Prostě Show s velkým S.

Nyní se zmíním o tom, co bylo u jednotlivých firem, mimo těch prospektů, k vidění. Většina firem propagovala své nové hry nejen pomocí prospektů, ale i přímo ukázku jejich nových pecek. A nemálo z nich jsme si mohli i zahrát, čehož jsme samozřejmě využívali. No kdo by si nechtěl prchnout zahrát takové hry jako například: 11th Hour, Sensible Golf, Dragon Lore, Pinball Illusions, Super Stardust či Colonisation. Ale nezaváhal jsem ani u „starších“ her jako Megarace či Maddog Mc-



Gree. Tohle všechno bylo ale úplně nic proti tomu, co teprv mělo přijít. Ve stánku u firmy Origin byl k shlédnutí očekávaný Wing Commander III. Fanoušek počítačových her si pomyslel, kam ten svět spěje, fanoušek sci-fi zajásal (ve WC III totiž hraje Mark Hamill představitel Luke Skywalkerera Hvězdných válek) a ti ostatní jen zůstali stát s vyplazeným jazykem a vykulenýma očima. Vice se o WC III dozvite v jednom z našich preview. To ale nebylo všechno, Sierra totiž všechny přetrumfala svým kinem, kde se promítaly ukázky z jejich nových her. Pozvání do kina jsme samozřejmě přijali a pak jen tupě



zírali na nové Sierrovky. Když pomínu některé „slabší“ produkty, zůstanou mi dvě skupiny jejich nových výtvorů. První z nich jsou filmy, do kterých budete vice (The Last Dynasty) či méně (Lost in Town) zasahovat, ale které mě i přes svou skvělou hudbu (Phantasmagoria) už tak moc nepobavily. Naproti tomu druhá skupina by pobavila každého. Space Quest VI je skvělá vesmírná komedie a King Quest VII je zas skvělou pohádkou. Sierra se prostě vytáhla.

Ještě jednou zopakuji, že počítačové hry jsou velkým byznysem. To bylo vidět kam jsem se podíval. Spousta obchodníků a firem dokazovalo, kolik lidí je v tomto byznyse zainteresováno. Bodysguardi tomu všemu dodali na oficiálnosti a všechny ty firmy zase na důležitosti. Reklama je opravdu mocná zbraň a ECTS'94 toho byla výrazným důkazem.

LEWIS ■



první výstava počítačových her, na které jsem byl, bude to možná vypadat jako pohled přes růžové brýle. No nic, pustím se do toho. Netřeba říkat, že výstava, na které byly k spatření výsledky snažení zhruba sto firem, na mě zanechala velký dojem. Už na první pohled zde bylo vidět jakým byznysem jsou počítačové hry a také, jaký význam v něm jednotlivé firmy mají. Reklamy těch větších firem bylo vidět po celém výstavišti a někdy i mimo něj (jako například balón Oceanu před budovou výstaviště), kdežto ty menší se můsely spokojit jen s reklamou u svého stánku.

Naše první kroky vedly ke stánku firmy Philips (byl totiž hned před vchodem), která zde propagovala svůj hit - CD-I. Ještě jsem se z toho ani nevzpamatoval a už jsme pokračovali k dalšímu stánku. Zpočátku jsme byli rádi za každý volně ležící prospekt, protože jsme o existenci nějakých presspacků neměli ani páru (složka obsahující informace o historii firmy, chystaných hrách + obrázky z těchto her), ale se vzrůstajícimi zkušenostmi rostl i obsah našich tašek,



# Jaké budou české hry na Amigu a PC?



## Hrobka Pána Draků

Na Amigu se pomalu ale jistě dokončuje první český dungeon. Děj se bude odehrávat v podzemí, kde můžete nalézt vše, co si dungeonářovo srdce přeje. Původně měla hra mít 20 levelů (pět částí po čtyřech patrech), ale programátoři (DuelSoft) nadnesli scénáristovi návrh, aby každá část měla patra jen 3, že prý hra nebude tak "nechutně" dlouhá. Grafik (Dan Vávra) i scénárista (Filip Pokorný) souhlasili, a tak bude mít Hrobka pater 15. Hra je už těsně před dokončením, každou chvíli by se měla objevit v Excaliburu recenze.



## 7 dní a 7 nocí

První česká hra, která se dělá jak pro Amigu, tak i pro PC. Půjde o klasickou adventure hru s postavičkou, ovládání pomocí myší a ikon. Hra (zkrácený název užívaný jejími tvůrci je "sedum sedum") bude pojednávat o trochu choulostivějších tématech, proto bude doporučena až od 18-ti let. Mladší hráči si ji budou moci zakoupit na své vlastní nebezpečí. Může totiž v některých případech pochroumat jejich zdravý morální vývin.

Mám-li trochu nastínit děj: hlavní hrdina Venga Záhyb je soukromý detektiv. Ale zároveň je vyhlášený lempl a budižníkem. Jednoho ška-

redého dne zase sedí sám v kanceláři a okusuje si tužku, když v tom kdosi rozrazí dveře a vejde chlápek, který nemá do kapsy vůbec hluboko. Požádá Venca, aby mu pohlidal týden jeho sedm dcer, že on musí náhle odcestovat pryč. Jen ať se jim nic nestane! Bohatě se mu odmění. Venga to vezme, ale hned týž den se nechá vyhecovat svým kamarádem, že je všechny do toho týdne dostane (jestli nevíte jak, dál nečtěte).

Na Amize kreslí grafiku Patrik Špaček, program dělá Václav Přibík, na PC se hry ujala skupina Pterodon Software, která proslula hrou Tajemství Oslího ostrova. Hudbu tvorí profesionální studio Sound Line z Tábora. Hry se budou na Amize a na PC dost lišit, nejen proto, že se kreslí grafika úplně odděleně, ale i proto, že oba programátoři jsou od sebe vzdáleni asi 100 km a kdyby se na každé malíčkosti domluvali, tak by se hra těžko kdy dokončila. Hudba a zvuky poběží i na PC! Uvidíme, jestli bude lepší verze pro Amigu nebo pro PC. Prý bude dokončena ještě dříve, než Hrobka Pána Draků (HPD - hádám).

## Legendy Temnot

O této hře toho moc nevíme, ale co víme, to nevídáme. Anebo jo. Bude jenom na PC a bude to něco mezi dungeonem a adventurou. Tvorby se ujal tým Silver Star (Stříbrná hvězda). Grafik je celkem blázen, podívejte se na ty obrázky.

## A další malíčkostí...

A teď už bez obrázků, protože nejsou k dispozici. Všechny tyto hry se dělají pouze pro Amigu (zatím).



**Arrakis** - jezdění s cervy, až pro šest hráčů. Možná, že znáte hru s názvem Dune III aneb Achtung die Kurve. Arrakis je její hodně vylepšenou verzí. Pracuje na něm HMC, nikoli HMS, jak bylo chybně uvedeno v Excaliburu 29. Zajimavostí této hry je to, že se budou neustále přidělovat nové datapacky s další hrou a levelama. Datapacky budou volně šířitelné.

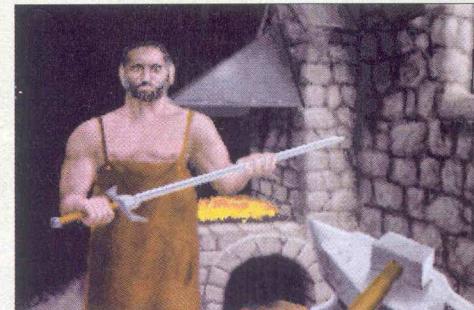
**Zdibal** - vylepšený arkanoid s 2000 leveley. Každý vý, o co se jedná, také rozepisovat se nemá cenu. Grafika Jiří Kára, program Libor Křiváček.



**Depresárium** - až HMC dokončí Arrakis, chtejí hned vlnitout na tex-tovku. Prý bude na úrovni.

**Gravitátor I aneb Bezva Žuch** - na většině her pracuje 3-5 lidí. Ale jednou si Dan Polanský řekl, proč by se měl s někým pořád hádat, že si udělá hru sám. Tak začal pracovat na hře Gravitátor I. Nyní (konec července) je prý takřka hotova. Půjde o logickou hru (přesouvání kamenů, diamantů, bomb atd. do určeného pořadí). Jak bude hra vypadat, když grafiku, hudbu i program dělá jeden člověk, posoudíte v některém z příštích Excaliburů.

RIP ■



# rádková inzerce

## Amiga

Prodám hru Dune II za 800 Kč, hru Drsná cesta za 100 Kč a obousmysln anglicko - český slovník za 150 Kč. Při odesílání vše za 1000 Kč. Tel.: (048) 422 935 (Martin)

Video Backup System pro všechny Amigy - záloha disket - MDD na myšlenky v dešti. Backup, restore, verity, serv, disket, aut. obraz diskety a písací funkce. Za 500,- Záruka 6 měs. Info zadávajte Jaroslav Fryd postopec rečant. 1610 00 Praha 6 nebo EBS Infima - tel. 3122741, ID jardik.

## C64

Vše pro C64/Amiga SW, HW, Literatura. Např. tiskárna = 2500,- a mnoho dalšího. Tel. 02/531161, 6512286.

Prostějov, nejdé výhodněji hry na C64 v kazetové verzi. Tel. 77 92 00, Vladimír Jelík

## Různé

Hrát rádi dobré hry? Prekážá Vám angličtina? Využijte nejnovější ponuku so značkou DICTUM, preklady super hier Ufo - Enemy unknown a Lands of Lore! Informácie žiadajte na adresu: Luboš Krutek Šafárikova 1, 91708, Trnava

Prodám Sharp MZ - 811 s karetovým přehrávačem + hry + Basic + joystick. Informace na adresu Mira Žetek u Přádelny 423 Svätová 39703.

Prodám originál nereg. hru Battle Isle 2, disketová verze za 899 Kč. Zdarma přidám prezentativní program Show partner FX včetně manuálu, Jan Šauli, Stará 55, Ústí nad Labem, 400 11. Tel: 047 444 55.

**Možná jste si ještě  
nevšimli, že již po tři čísla  
MŮŽETE  
INZEROVAT ZDARMA!**

## Sinclair

Sháníme hru Lemminge pro ZX Spectrum a to jen na kazetě. Dále bych si chtěl doprovod s někym kdo tento počítač vlastní. Martin Šimon, K. Sedláčka 1221 Liteň 78401.

Prodám Didaktik M - 100% + JOY + 2 magnetofony + hry + literatura (3000). Tiskárna D100 M - 100% + interface + dekstop - univerzální program pro tištění textu a obrázků, český manuál (3500). Spolu 6000 + skateboard). Pošlo i na dobírku. P. Ditrich J. Kostka 2429 Matlacky 90101.

**Soukromý inzerát**  
napíšte čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

**Komerční inzerát**  
otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřízek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na výzdáni vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

**Sháněte starší Excalibur, nutně ho potřebujete a nevíte, co si počít.**

**Neváhejte a navštivte jednu z těchto prodejen, určitě neodejdete s prázdnou**

**ALFA COMPUTER**, 28. října 243, Ostrava

**ALFA COMPUTER**, Radniční 27, Hranice na Moravě

**ARBI COMPUTER**, Železná 119, Ml. Boleslav

**CONSUL**, Pálenická 28, Plzeň

**GERARD ELECTRONIC**, U stadionu 1563, Most

**JRC**, Chaloupeckého 1913, Praha 6

**KLUB 602**, Martinská 5, Praha 1

**KRATS**, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

**PC SHOP**, Vladislavova 24, Praha 1

**TM COMPUTER**, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Mistek

**VIDEO URBÁNEK**, Hlavní nádraží, Plzeň



Toto je pan vydavatel podle představy našeho výtvarně nadaného čtenáře Romana Hladkého z Vyškova. V přiloženém manuálu uvádí, že: oči všude má kvůli lepšímu přehledu, čtyři ruce pro multitaskingovou pařbu, rohy na neposlušné redaktory a velký nos na informace o virech. Nevíme sice, proč si Roman představuje našeho hodného pana vydavatele jako takovou příšerku. Asi ho zná lépe než my...

Díky REDAKCE ■

**Vše o hrách na PC, AMIGY, ATARI, vše o počítačích a herních konzolicích. To a ještě mnoho jiného uvidíte na výstavě**

**INKEX** BRNO - VÝSTAVIŠTĚ  
COMPUTER BRNO  
19. - 22. 10. 1994

ve stánku firmy **JRC** v pavilonu E-1,  
kde budou k dostání i starší čísla časopisu  
**EXCALIBUR**

# AMIGA info

## Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	19990,-
386 DX 40 + mat. koprocesor	29990,-
486 DX2-66, provedení VESA	39999,-
486 DX40, provedení VESA	37999,-
Pentium 60, provedení VESA	57976,-
Pentium 90, provedení VESA	69280,-

### Uvedené sestavy zahrnují:

- ✓ Rychlý 210 MB pevný disk
- ✓ Grafická kartu TSEN 1MB, VESA (nejrychlejší v své kategorii)
- ✓ 3,5" mechanika
- ✓ Color SVGA monitor MPRII
- ✓ 4 MB RAM
- ✓ ČS-US klávesnice
- ✓ Provedení minitower

Libovolné sestavy dle přání.

## Hardware PC

### Motherboardy

Montáž zdarma !

486 DX 40, Vesa LB	10999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12988,-
Pentium 60, včetně rádiče VLB IDE	29989,-
Pentium 90, včetně rádiče VLB IDE	41898,-

### Zvukové karty

Soundcard 16 CD, SB komp.	2990,-
Sound Blaster PRO	3439,-
Sound Blaster 16	5389,-
Sound Blaster 16 ASP	7178,-

## Monitory

SVGA Color, MPR II	
14"	8628,-
15"	12990,-
17"	24720,-

## Modemy

14400 Externí, fax	8302,-
14400 Interní, fax	7990,-
2400 externí, fax	3990,-

## Harddisky

Pevné disky SAMSUNG, záruka 2 roky	
210 MB	6999,-
250 MB	7995,-
420 MB	8999,-

## Pevné disky Western Digital, záruka 2 roky

210 MB	7659,-
340 MB	9418,-
420 MB	9999,-
540 MB	12876,-
700 MB	17892,-

## Paměti SIMM

1 MB	1290,-
4 MB	4950,-

Simm PS/2, 72 pin.

## Počítačové sítě

Novell, Lantastic  
Kompletní služby včetně projektu.

## Počítače AMIGA

A1200	tel.
CD 32	7490,-
A4000	tel.
Amiga CDTV	14990,-

## Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1290,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2790,-
2 MB + hodiny A1200	6789,-
4 MB + hodiny A1200	8868,-
Turbokarty	
Blizzard 1220, 4MB	990,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12490,-
Blizzard 1230-II, OMB, 40 MHz	14490,-
a mnoho dalších druhů	tel.
Ostatní příslušenství	
Radič IDE pro A500	3990,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2900,-
Monitory	tel.
Videodigitizery	od 5490,-
Scannery ruční i A4	tel.
Libovolné jiné příslušenství	tel.

## Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
A1200, A600 Úvodní příručka (100 str.)	110,-
Amos Basic	219,-
GFA Basic	250,-
Floppy kurz	69,-
Prototracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

## Software AMIGA

Softwarový paket (Deluxe Paint IV-AGA, Denis, Oscar, Print Manager)	990,-
CS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPV apod., vice jak 130 druhů	1990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala	2500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-

## Hardware doplňky

CD ROM	3837,-
Mitsumi FX001	4989,-

## Tiskárny

EPSON LQ 100	6990,-
Star LC 24-20	6990,-
Laser Star LS-5	1990,-

## Diskety

3,5" DD NO NAME	149,-
3,5" HD NO NAME	199,-
3,5" DD BASF	250,-
3,5" HD BASF	349,-
3,5" HD 3M	379,-

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)  
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník



PC

# Inherit the Earth

Budoucnost země není zas tak veselá, jak se na první pohled může zdát.

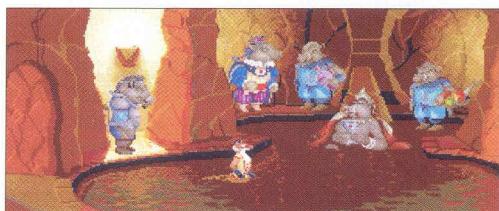
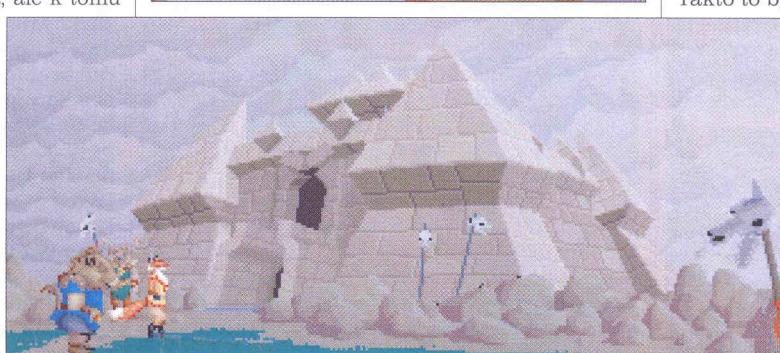
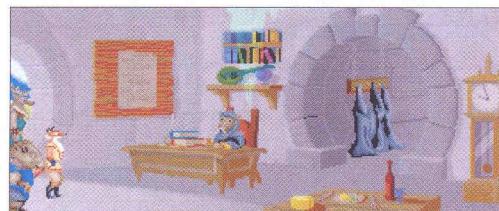
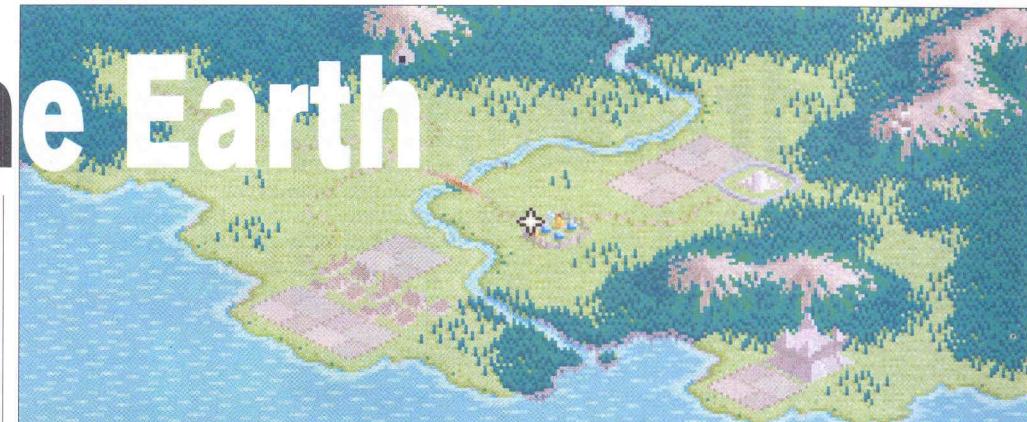
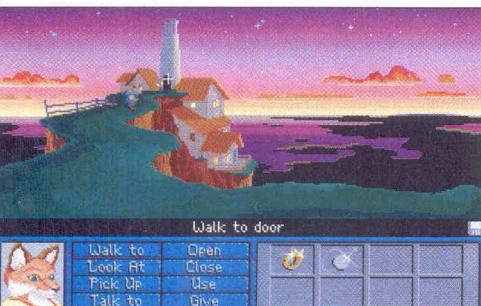
**F**irma New World Computing se zatím nějak v herním trhu moc neprosadila. Dalo by se říci, že zatím neudělala hru, která by stála za recenzi nebo za pořádnou pařbu. Proto se také s touto firmou setkáváme v Excalibur poprvé.

Ale již k věci. Firma NWC udělala hru s jménem Inherit the Earth ve dvou verzích. A to na disketách a na CD-ROM. Na CD-ROM je hra obohacena o skvělé namluvění všech postav a lepší hudbu. Tato hra vznikla v roce 1994 a dostalo se jí velkého ohlasu. Hra je totiž doslova převrat v hrách typu adventur, protože v ní nevystupují hlavní postavy jako lidé, ale prachsprostá zvířata, ale k tomu až za chvíliku. Předem bych také rád upozornil, že tato hra je poměrně snadná a krátká. Hru dohrájete asi za tři nebo čtyři dny hrani.

Nyní již k samotné hře a jejímu ději. Představte si, že na zemi již nežijí lidé, ale zvířata (je to jistě černá představa, ale jen si představujte). Představte si, že se také chovají jako lidé. Chodí do hospody a tam pijou, hrajou šachy, bydlí v domech, spí v posteli atd. Ty z vás, kteří si to nemohou představit, se již nemusí trápit. Hra, která nese jméno Inherit the

Earth, pojednává totiž o tomto podivném tématu, které se nazývá "dědictví země". Ano čtete správně. Jedná se o dědictví, protože lidé se někam vyplařili do neznáma (to by mně zajímalo, kam jsme se mohli ztratit). No a tak naši planetu ovládla, jak jsem se již mimochodem zmínil, zvířata. Prevážně to jsou jeleni, prasata, lišky, kohouti a mnoho další zvířecí. Váš příběh začíná tím, že hrajete šachy z jedním bobrem. On pochopitelně vyhraje a obviní vás z ukradení jakési koule. Vy obvinění nepřiznáte a rozhodnete se, že ztracenou koulí naleznete. Vy, tím myslím lišku, kterou ve hře ztvárnujete. S vámi za dobrodružství jdou ještě dvě postavy. Jedna z nich je prase a druhá jelen (dobrá parta, ne?). Timto začíná váš příběh.

Dalo by se říci, že hra má stejně ovládání jako hry od LucasArts. Tím chci říci, že příkazy jako seber, koukní, povídej, otevři atd. jsou pod hlavním výhledem a jsou psány a vy na ně musíte kliknout myší a pak až teprve na věc, kterou chcete například sebrat. Tento typ ovládání mimochodem považuju za daleko lepší než u dnešních "Sierrovek", kde se hra ovládá podle nepřehledných ikon, které jsou nepřesné a no prostě fuj! Příkazů je přesně osm a jsou to ty, na které jsme všichni zvykli z ostatních her. Také menu posbíraných věcí je uděláno stejně jako napří-



klad u Indiana Jonesa čtvrtý dil. Jednoduše řečeno vedle příkazů jsou okénka, do kterých se věci sami skládají (mě se tento způsob skládání věci také líbí daleko více než třeba u hry Police Quest čtvrtý dil, kde se muselo speciálně najízdět na

INHERIT THE EARTH		91%
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATĚNOST:		
+ skvělé namluvění postav		
+ rychlosť na single speed CD-ROM		
+ velmi dlouhé demo		
+ originalita		
- trhavy scrolling při hře		
ADVENTURE		
Inherit the Earth	91	
Simon the Sorcer	90	
Indiana Jones IV	85	
Kyrandie II	84	
Indiana Jones III	80	

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM. Požadavky: 386, 2 MB RAM.  
Existuje na: PC, PC CD-ROM. Výrobce, rok: New World Computing, 1994. Zapojil: JRC. Testoval: Shadow.

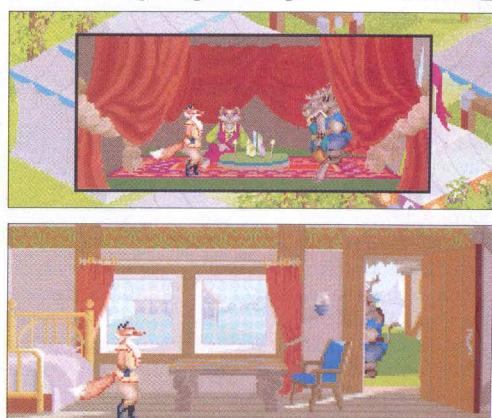
ikonu "menu" a pak teprve vybírat z daných věcí. Zaprvé to bylo zdlouhavé a za druhé nepraktické. Také mluvení neprodělalo žádnou velkou přeměnu. Povídání s postavami probíhá praktikou První otázka v menu až Poslední otázka v menu. Najetím na ni a pak již poslech atd. Ve hře je také dobrá mapa, která vám usnadní rychle se přemisťovat z jednoho místa na druhé. Tako to bylo například provedeno ve hře Simon the Sorcer, kde se to mimochodem také velmi hodilo. Výhled na vaše postavy je různý. Jednou svoji lišku a přítel vidíte z 2D pohledu a jednou zase něco jako 3D pohledu. Třeba jako tomu bylo u hry The Settlers a jiných.

Nyní již k tomu slibovanému zpracování. Tři, dva, jedna, téď. Ne, to byl jen humor. Dobrý, ne? Tak tedy. Grafika hry je dobrá a je velmi podobná jako ve hře I. Jones čtyři. Animace je dobrá, ale přeci jen je trochu trhá a seká. Detaily jsou do-

cela dobře propracované a postavy také. Tedy k hudbě. Hudba je celkem dobrá. V každém jiném městě se mění, ale i při povídání s postavami je jiná. Zvukové efekty se samozřejmě mění podle verze. Disketová verze nemá tu vlastnost, že všechny postavy plně mluví. Objevují se jen ošklivé titulky nahoře, no prostě nic moc. Za to CD verze je už něco daleko lepšího. Všechny postavy plně mluví a jak jsem se již zmínil, i hudba je vylepšená. CD verze je prostě jedním slovem super.

To je i ke zpracování vše a nyní již k porovnání. Simon the Sorcer: Grafika hry je velmi, ale opravdu velmi, podobná. Hudba je sice v Simonovi lepší, ale u zvukových efektů je to právě naopak. Indiana Jones třetí a čtvrtý dil: Grafika je opět velmi podobná, ale zvukové efekty má nynější recenzovaná hra daleko lepší. Další srovnání jsem již po psal trochu nahoře s různými prvky hry, takže toto by snad co se porovnání týče, stačilo. Na konec této recenze bych chtěl říci, že tomu, komu se líbí adventury, tak tato mu nesmí v žádném případě uniknout. Čágo Págo eso Tágo.

SHADOW ■





C64

# Quadrant

...asi nejlepší logická hra na C64

**V**sichni jistě musíte uznat, že když se řekne X-Ample Architectures, vybavíte si velice slušné hry (například Another World\$ Eon, Clystron, Greystorm, Parsec, Megastarforce.....) - ano, tato firma je zárukou kvality. A dnes bych vám chtěl trochu přiblížit hru Quadrant.

Velice stručně řečeno je to kombinace tetrisu a piškvorek. Říkáte si, že to bude zase nějaká slátanina, ale ujišťuji vás, že je to bomba! I já, zatvrzely odpůrce většiny logických her, musím říct, že hra je do všech detailů propracovaná a velice hratelná. Je propracovaná ve všech směrech - hudba (nechybí tu ani digitalizované zvuky), grafika, irq nahrávání - prostě se nedá nic vytknout.

Jak Quadrant vůbec vypadá? Obrazovku máte rozdělenou na dvě poloviny, z nichž pravá představuje hrací pole a levá slouží k různým informacím - například se zde ukazuje hi-score, které je v každém levelu jiné! V hlavním menu si můžete



mimo běžných věcí zvolit i počet Q-bomb (nejvíce 5 - později vysvětlím, k čemu vůbec slouží), podívat se na demohru, hru si natrénoval a pokud vám vadí grafika v hracím poli, tak máte možnost ji jednoduše vypnout.

Jak jsem se již zmí-



nil, Quadrant je hra typu Tetris + piškvorky dohromady. To znamená, že vám z horní části obrazovky padají hrací kameny (jsou čtyři druhy kamenů - váš, počítače nebo druhého hráče, Q-bomba a pak neutrální kámen), které postupně zaplňují hrací pole. Jestliže se vám podaří dostat čtyři (nebo i více) kamenů do jedné řady, sloupce, anebo křížem (motiv piškvorek), kameny se vymažou a ty, co byly nad nimi, spadnou na jejich místo, což

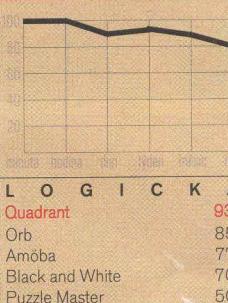
někdy vede k řetězové reakci v mazání kamenů (samo, že pouze v případě, že pozice kamenů dovoluje jejich změnění z povrchu obrazovky).

Asi bych měl vysvětlit, co vlastně je ta Q-bomba. Ta se objeví poté, co stisknete klávesu Q (musíte ji stisknout ve chvíli, kdy hraje počítač nebo váš protihráč). Po jejím dopadu se může stát několik zajímavých věcí - všechny neutrální kameny se vymažou, stane se z ní normální hrací kámen (buď váš, nebo soupeře), nad každým posledním kamenem ve slou-

## QUADRANT

GRAFIKA:  
HUDBA:  
ZVUKOVÉ EFEKTY:  
HRATELNOST:

93%



Testováno na: C64. Požadavky: C64. Existuje: pouze na C64. Výrobce, rok: X-Ample Architectures, 1993. Testoval: Wily

ci se objeví jeden neutrální, ve sloupci se prohodí všechny kameny (to znamená, že tam, kde byly vaše kameny, budou soupeřovy a naopak), to samé, avšak výměna proběhne ve všech rádcích. Všechno výše uvedené má jeden jediný účel - pomocí vám porazit soupeře. Ale jak jsem napsal na začátku této recenze, tak počet Q-bomb je limitovaný, tak si jejich používání ráději nacvičte v train-modu. Samozřejmě, že tuto malou pomůcku využívá i počítač (když hrajete proti němu) a tak se hra stává zábavnější. Může se dokonce stát, že vám soupeřova Q-bomba udělá joy-swap (místo doleva se kameny pohybují doprava a naopak) a abyste si ještě více

namáhali vaše mozkové závity, tak například ve čtvrtém levelu vám všechny kameny po dopadu Q-bomby zčernají a vy musíte hrát prakticky naslepo. Ovšem nic není zadarmo, a tak vás použití Q-bomby stojí 50 tahů navíc. Promiňte mi, ale asi jsem se ještě nezmínil o tom, že v dolní části obrazovky je ukazatel tahů.

A jak dosáhnete postupu do dalších levelů? Mužíte dosáhnout určitého bodového limitu (v každém levelu je jiný), který vám umožní po vyčerpání tahů postup do následujícího levelu. A pokud se vám povede překročit speciální bodovou hranici (nechtejte na mně vědět jakou - akorát vím, že je dost vysoká), zvýší se vám počet kreditů (na začátku se jejich hodnota rovná úplné nule), které vám dovolí po prohře pokračovat od levelu, kde jste pohořeli.

Takže jestli jste milovníci logických her, tak vám přejí hodně úspěšně prosezených hodin před screenem.

WILY ■



PC/MAC

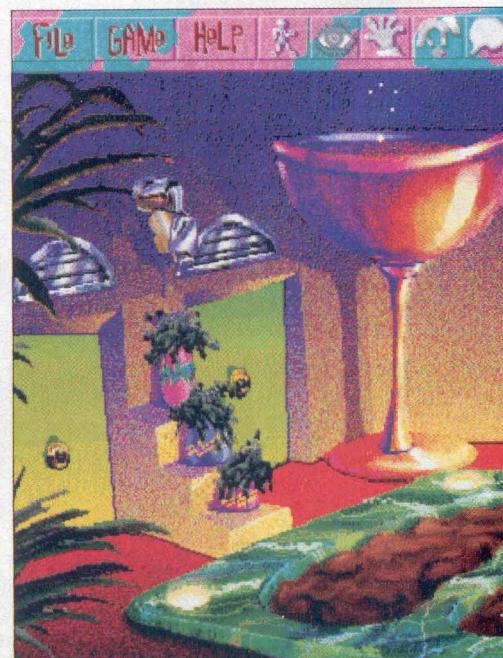


# Larry Leisure Suit 6

Starý známý oblékl nový kabát (nebo další oblek?!)

Představte si, že existují lidé, kteří nehrájí hry, jež mají méně než sto MB. Tito lidé přijdu do obchodu s hrami, přebírají krabice a pak si vezmou nějakou pitomost na CD, jako třeba Microcosm a klidně přejdou takové skvosty jakými jsou Gabriel Knight nebo Larry 6. Já sice takové lidi neznám, ale zřejmě je jich hodně, protože Sierra záhy po uvedení obou výše jmenovaných titulů vydala jejich CD verze. Cédéčko s Larrym je oproti Gabrilově trochu zajímavější a novější a... no, zkrátka Gabriela nemáme zrovna v redakci..., takže se podíváme na to, co nového přidal Al Lowe na 629 MB k původní verzi Larryho (viz Ex23).

Nálepka na krabici inzeruje hned dvě změny: jednak novou hi-res grafiku (rozuměj: vysoké rozlišení) a jednak skvělou příležitost slyšet konečně Larryho mluvit na vlastní uši! Je třeba říci, že obě tyto změny dělají ze skvělé adventury pařanský sen. Pokud máte (stejně jako já) smysl pro humor Al Lowe a pokud máte (stejně jako já) rádi Woodyho Allena a pokud si potrpíte na dobrou grafiku a hudbu, máte příležitost strávit několik velmi příjemných dní u CD verze Larryho. A co že má Larry společného s Woodym Allenem? Al Lowe v podstatě přiznal, kde





## AL LOWE

Autor série Larryů, westernu Fredy Pharkash a dalších vynikajících věcí produkovaných Sierra, povětšinou se vyznačujících jedinečným humorém a šílenými nápady. Na L6 pracoval jako scénárista, režisér, producent, designér; napsal manuál, řídil zvukové nahrávky, namluvil i jednu epizodní postavu, zahrál sóličko na saxofon a udělal hudbu...

hledal pro vytvoření postavičky Larryho inspiraci. Kromě toho, že je Larry Woodymu drobátko podobný, a že se jeho dobrodružství nesou v podobném duchu jako Woodyho filmy, dostal nyní i hlas, který je od Allenova k nerozeznání. Intonace, způsob řeči, rozpačité bonmoty, to všechno namluvil jakýsi Jan Rabson (podivně jméno pro američana a nezvyklé příjmení pro českého vystěhovalce...), který zvládl svoji úlohu úplně fantasticky. I ostatní herci odvedli skvělou práci a dle mého názoru je L6 nejlépe zvukově provedená hra na PC.

Co se týče grafiky, není zatím mnoho her běžících v rozlišení 640x480. Obrázky z CD Larryho jsou co do detailů opravdu nadprůměrně dobré, žel svým barevným provedením pořád ještě zůstávají za špičkovými CD hrami. Ovládací prvky hry (ikony, inventar) atd.) se přesunuly nahoru a zmenšily se na rozumnou velikost. Přeze všechny kvality, grafika za zvuky a houbou zaostává, což je jasné i z poměru zabraného místa. Jestli se nemýlim, původní verze Larryho zabírala na disku 11 MB, z čehož zvuky činily 3,5 MB. CD verze má plnou harddiskovou instalaci 30 MB. Onehdá jsem zapomněl vložit cédéčko s Larrym do mechaniky a hra šla klidně spustit a hrát, ale bez zvuků. Chyběl soubor resource.aud, který je na CD a má 507 MB!

Tak má nebo nemá smysl pořizovat si toto nové CD? Jestliže jste Larryho 6 ještě nehráli, myslím, že ano. Rozdíl cen není nijak závratný a plus za grafiku a zvuky ho rozhodně vyváží. Po adventuře Simon the Sorcerer máte zase jednou šanci se u počítače pořádně zasmát.

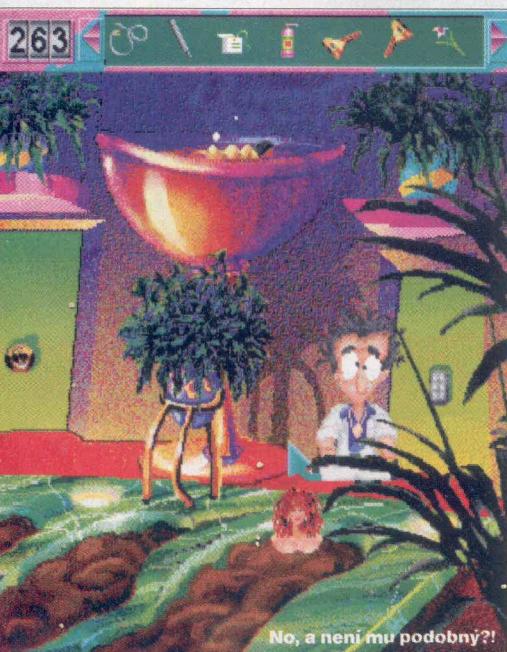
**HAQUEL P. TICKWA ■**

P.S. Přečtěte si i recenzi na původní verzi od Teda Johnsona v Ex23!

## LARRY LEISURE SUIT 6

96%

Testováno na: 486DX2/66, 8MB RAM, SVGA 1MB, SB16 ASP, double speed CD-ROM. Požadavky: PC 386DX, SB, CD-ROM. Existuje na: PC, MAC. Výrobce, rok: Sierra On-Line, 1994. Zapojí: JRC. Testoval: Haquel P. Tickwa

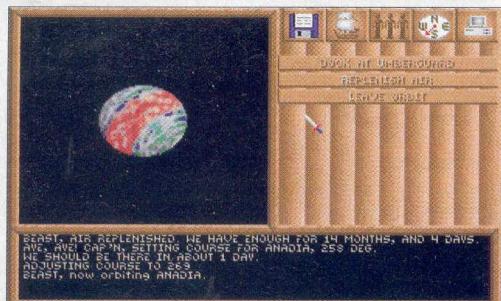
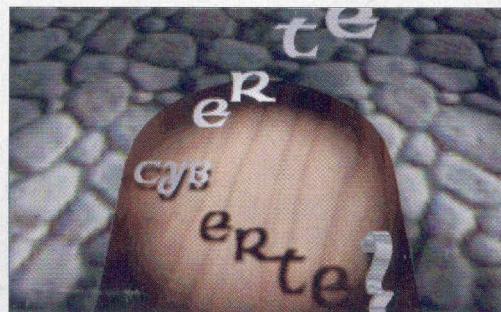


## PC

# SpellJammer - Pirates of Realmspace

"Kšefty" hýbou světem a také vesmírem.

**A**ní nebudu psát, že jsem velkým příznivcem dungeonů, protože to omilám stále dokola, raději se vrhnu hned střemhlav na (dnes již starší) hru od, všem "dungeonomaniákům" známé firmy SSI, která vytvořila mnoho skvělých her. Za připomenutí stojí perfektní triologie Eye of the Beholder, nebo skvělý dungeon Ravenloft, který jako první dungeon vůbec, překročil hranici klasického rozlišení jenž je 320x200.

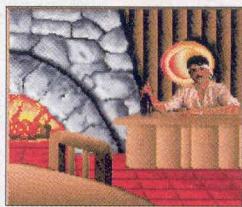
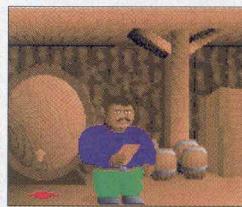
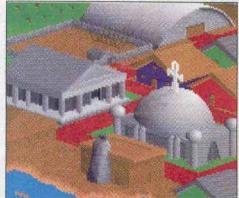


Hra SpellJammer se ale neodehrává ve světě Forgotten realms, ale ve vesmíru. Stále ale podle pravidel AD&D.

Na začátku vaši vesmírné pouti si musíte, jak to již ve většině dungeonů bývá, vygenerovat svou postavu. Nechybi ani vlastnosti, jakými jsou síla, obratnost a mnohé další, které jsou ale jistě všem dobře známe. Po stvoření vašeho hrdiny nasednete do kosmické lodi a bloudíte nekonečným vesmírem. Za nějakou dobu, při troše štěsti, možná dobloudíte na nějakou tu planetu, kde na vás čeká pár obrázků rozmanitých a prapodivných potvor. Máte-li nějaký ten grošík, tak můžete dokonce nakupovat různý proviant, který lze



zas na jiné planetě prodat. Hra SpellJammer není tedy postavená na chození v jeskyních, ale na obchodování a létání kosmickým prostorem.



Nápad sám o sobě špatný není, ale se zpracováním si SSI přiliš hlavu nelámal. Létání vesmírem je totiž řešeno velmi nešťastně, protože kosmickou lodě ovládáte šipkami, kterými se můžete otáčet a létat, jak vás napadne. Tímto způsobem byste totiž ve vesmíru nenašli ani Slunce, natož nějakou menší planetu. Takže nezbývá, nežli si zvolit v menu navigaci a poté kliknut na ikonu kormidla a tím se dostanete ke kyzené planetě.

Grafické zpracování není příliš povedené, ba je dokonce hrozné. Animaci ve hře také není příliš, spíše chybí úplně. Jediným co je na hře (kromě nápadu) povedené, tak je to hudba, která je svížná a dá se dokonce i poslouchat.

Konec snad jen tolík, nápad je vcelku zajímavý, ale celkové zpracování se podle mého názoru firmě SSI vůbec nepovedlo, a proto bych vám tuto hru snad ani nedoporučoval.

**BEAST ■**

## SPELLJAMMER

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:



+ dobrý nápad

+ ucházející hudba

- špatná grafika

- ovládání

STRATEGIE	31%
Privateer	89
Frontier	85
Wing Commander	72
Elite	51
SpellJammer	31

Testováno na: PC 386/DX 40, 4 MB RAM. Požadavky: PC 286, 2 MB RAM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: SSI, 1992. Testoval: Beast



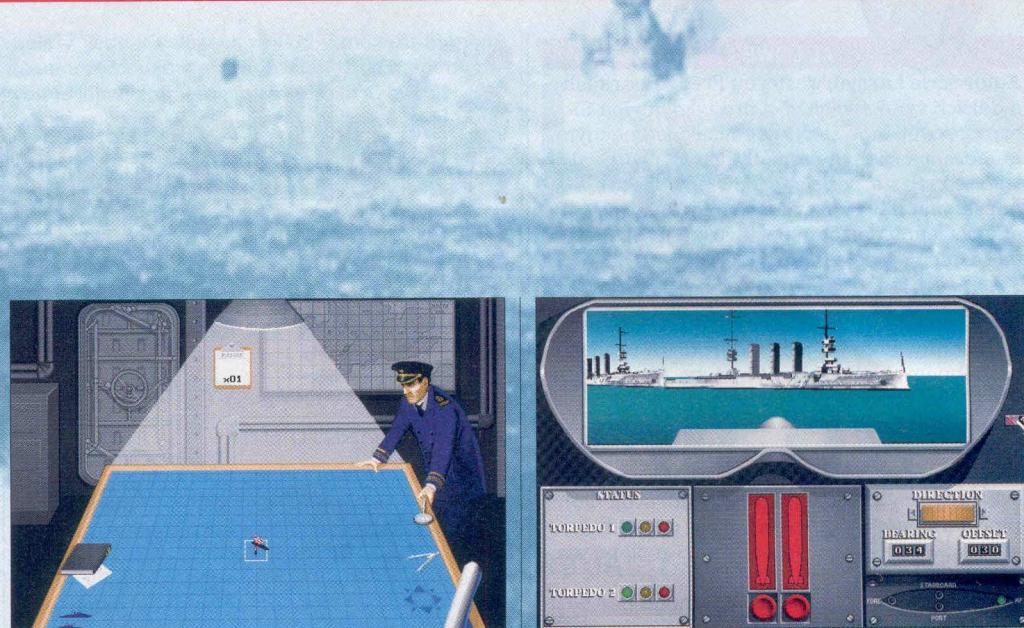
■ PC

# Jutland

Další námořní simulátor na CD-ROM.

**P**iše se rok 1914 a schyluje se k první světové válce. Znepřátele strany se snaží investovat co nejvíce svých finančních prostředků na výstroj a výzbroj svých armád. Z doku vyplouvají obrovské, na první pohled nepotopitelné křižníky, které mají jediný úkol, a tím je brázdit vody oceánů a ničit jiná, neméně obrněná plavidla, na jejichž stožárech plápolá vlajka zlepšuje svého země.

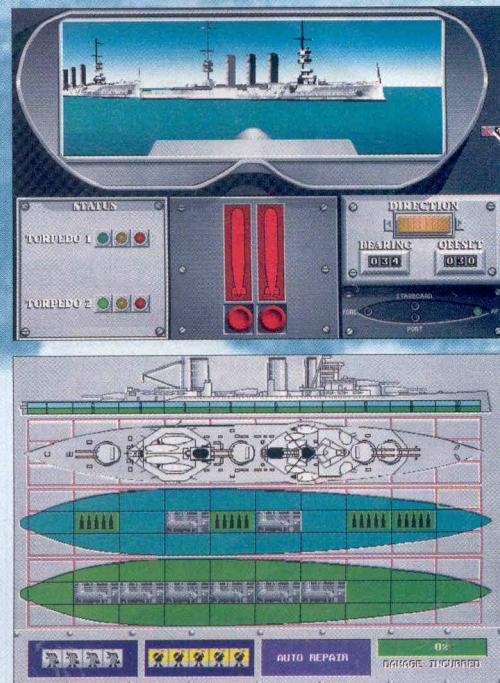
Hra Jutland je od této neznámé firmy Softwa-



re Sorcery. Hra je přímo šítá na CD, a není to jen nějaké přepracování disketové hry na CD-ROMovou mechaniku. S něčím takovým jsme se mohli setkat u hry Wolfpack, která byla z disket přetažena na CD, kde zabírala jen několik MB. Abych ale Wolfpackovi nekrvrdil, tak musím říct, že firma Nova Logic, která mimochodem tuto hru vytvořila, na CD přidala dokonalé demo vytvořené kompletně v 3D Studiu. Když ne k vůli ničemu jinému, tak pro to demo stojí hra Wolfpack určitě za zhlédnutí. To bylo jen malé odbočení od Jutlandu, který je, jak jsem se již zmínil, něco naprosto jiného, protože využívá CD téměř plně.

Náplň celé hry je velmi jednoduchá. Můžete si vybrat, chcete-li být kapitánem jedné lodi, celé flotily, nebo jen tak přihlížet a vydávat rozkazy. Vyberete-li si ale kteroukoli z těchto variant, tak je vašim úkolem plnit různé mise a likvidovat nepřátelské křižníky. Na výběr máte samozřejmě armádu jak anglickou, tak i německou. Abyste se při hře příliš nenudili, tak na vás čeká více než sto různých misí, které musíte bezpodminečně splnit k dohrání hry.

Na konec jsem si nechal to nejlepší, a tím je bez sporu zpracování, jakým firma Software Sorcery tento hru pojala. Celá hra je kompletně dělána v SVGA, tedy v rozlišení 640x480 při dvěstěpadátišesti barvách. Na výběr je samozřejmě i rozšíření standardní, jakým je 320x200. Na lodi, kterou

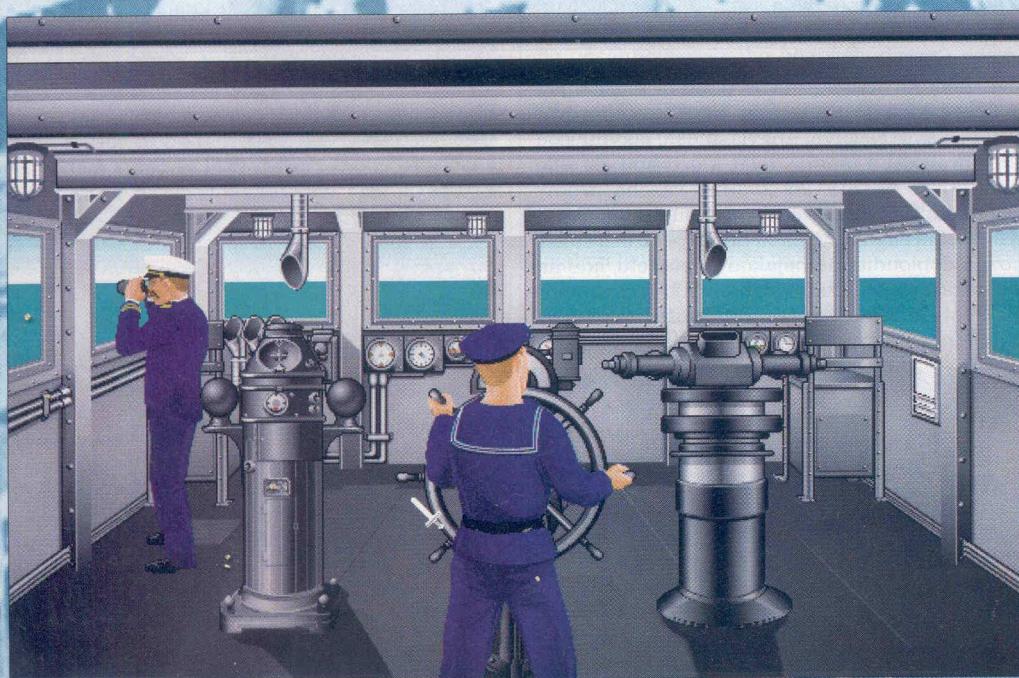


právě ovládáte, máte možnost mnoha pohledů. Stání na palubním můstku mnoha lodí ke dni nepošlete, a proto si musíte čas od času jít vystřelit i z torpéda, nebo zkoušet své střelecké štěstí u některého z kanónů. Velmi realisticky je řešeno i naměrování lodi vůči cíli, na který hodláte vystřelit. Snažíte-li se například potopit loď na levoboku, tak dělo na pravé straně vaši lodi je zablokováno (asi, abyste si neustříleli velitelský můstek).

Dalším z velkých plusů je to, že i při velikém množství lodí si hra udržuje rychlosť a plynulost.

Přidáme-li k této skvělé grafice dokonalou hudbu a zvukové efekty, které bezesporu hra Jutland má, tak nezbývá než dodat, že tato hra je simulátor na opravdu vysoké úrovni. Hudba, která podbarvuje jednotlivé animované scény je prostě fantastická. Je to dáno také tim, že hraje přímo z CD a proto neztrácí žádnou kvalitu nějakými samply. Stejně kvalitní jsou i zvuky, které obrovským způsobem přidávají na kvalitu hry. Hra Jutland je tedy jedním z nejlepších námořních simulátorů vůbec, ale jen jednu chybíčku má a tou je to, že trvá strašlivě dlouho, než k nějaké lodi doplujete. Nějaké zrychlení času by neškodilo.

BEAST ■



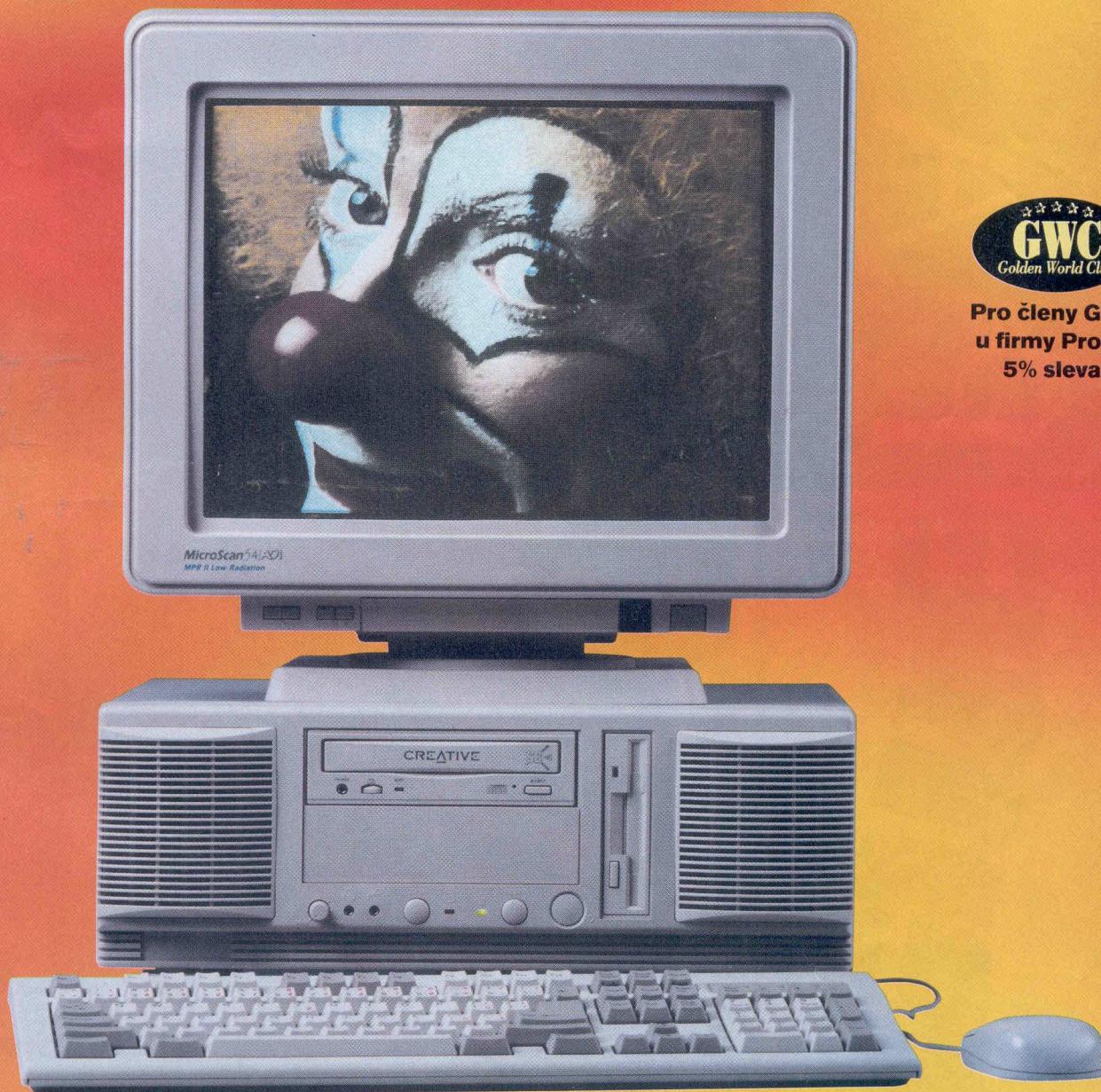
JUTLAND		89%
GRAFIKA:	100	
HUDBA:	80	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	70	
HRATELNOST:	60	
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100	velkota	hudba
+ SVGA	80	den
+ skvělá hudba	70	čtení
- hudba nehráje při misi	60	místnost
- monotónnost	50	

Testováno na: PC 386/DX 40, 4 MB RAM, CD-ROM double speed.  
Požadavky: PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM, 25 MB HD. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Software Sorcery, 1993. Testoval: Beast

# BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,  
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor SYNCO - MPR II**

<b>386 DX - 40 MHz .....</b>	<b>25.450,-</b>
<b>486 SX - 25 MHz / VL BUS .....</b>	<b>27.610,-</b>
<b>486 DX - 40 MHz / VL BUS .....</b>	<b>29.990,-</b>
<b>486 DX2 - 50 MHz / VL BUS.....</b>	<b>30.690,-</b>
<b>486 DX2 - 66 MHz / VL BUS.....</b>	<b>33.080,-</b>



**Pro členy GWC  
u firmy ProCA  
5% sleva.**

**HD 340 MB .....** + 1.100,-  
**HD 420 MB .....** + 1.700,-  
**MS-DOS 6.2 + Windows 3.1 .....** + 2.170,-

**zvuková karta DEXTRA 8-bit .....** + 1.650,-  
**zvuková karta DEXTRA 16-bit .....** + 3.650,-  
**CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s .....** + 4.500,-

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.**

## Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

**PRAHA:** ProCA s.r.o., Na Vinobrani 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

**BRNO:** Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02    **JABLONEC NAD NISOU:** SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910

**LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70    **MLADÁ BOLESŁAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87

**OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124    **OTROKOVICE:** Apax, Nádražní 1396, Tel: 067/92 30 47, Fax: 067/23 812-015

**PARDUBICE:** MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 619    **USTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořáková 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

**NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM**

TM

KAR

theme park





EVAN IRID

# PRINGTON

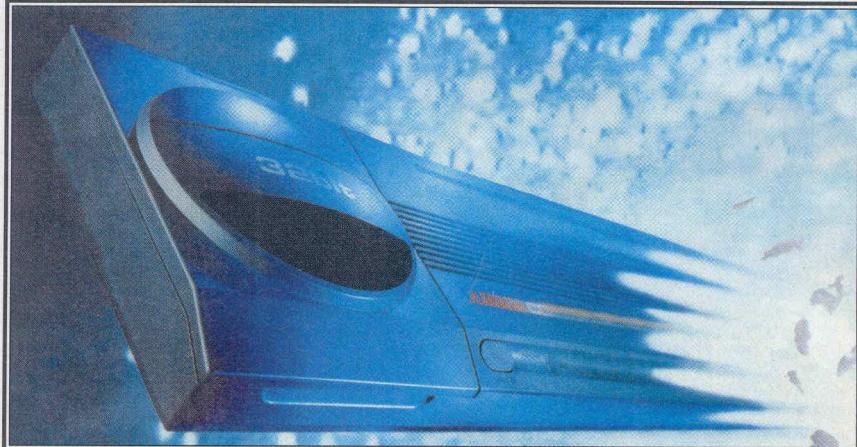
PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

**PRODEJNA:**  
Nekázanka 6  
Praha 1  
**tel.: (02) 24229877**  
**fax: (02) 24228629**

## AMIGA CD32

Skvělé hry na CD mohou být nyní dostupné i pro vás.  
**Cena 7.810,- Kč.**



**SV 120 Junior Stick**  
Dvě tlačítka.  
Kovové kontakty.  
**Cena 159,- Kč.**



**SV 126 Jet Fighter**  
Simulátor řízení letu. Šest mikrospínačů. Dva spínače na střelbu.  
**Cena 419,- Kč.**



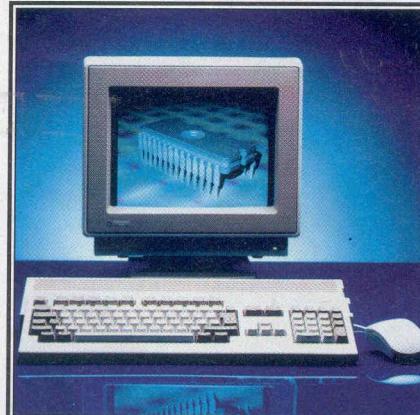
**SV 202 M6 PC XT/AT**  
Svetově úspěšný analogový joystick pro PC.  
**Cena 380,- Kč.**



**SV 131 Superstar**  
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.  
**Cena 431,- Kč.**



**SV 510 Datalux**  
Box pro 80 disket 3,5".  
**Cena 220,- Kč.**



**Amiga 1200**  
Nejprodávanější domácí počítač. Motorola MC 68EC020/14 MHz, RAM 2 MB, TV modulátor...

## Datalux

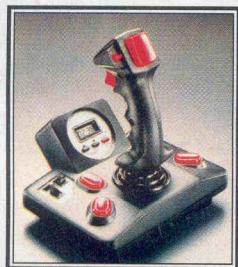
## Joyplus



**SV 206 PC SPEED RAIDER**  
Analognový joystick se dvěma mikrospínači.  
**Cena 515,- Kč.**



**SV 125 Superboard**  
Pro simulátory. Deset mikrospínačů. Digitální stopky.  
**Cena 520,- Kč.**



**SV 207 PC SPEED RAIDER PLUS**  
Analognový joystick se dvěma mikrospínači.  
**Cena 690,- Kč.**



**SV 713 Datalux-Maus**  
Pro Amigu. Průhledná povrchová úprava z acrylu.  
**Cena 649,- Kč.**



**SV 707 Datalux Mouse-Pad**  
Elegantní podložka.  
**Cena 65,- Kč.**



**Výhradní distributor uvedených firem.**  
**Informujte se o výhodných cenách pro dealery.**

**Joystickы pro PC IBM, AMIGA, ATARI.**

**Záruční i pozáruční servis zajištěn firmou MW SERVIS.**

Dodáváme kompletní sortiment firmy **Commodore**  
C64, A500, A600, A1200, A4000

Autorizovaný distributor firmy Apple Computer  
Uvedené ceny včetně DPH.

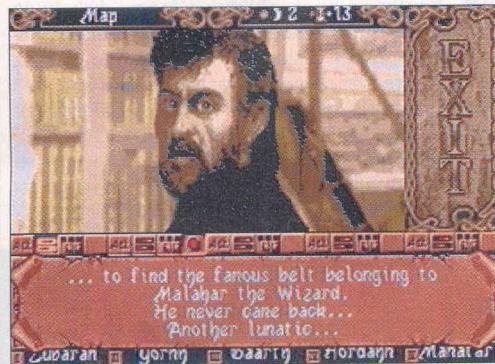




■ AMIGA, PC

# Ishar III

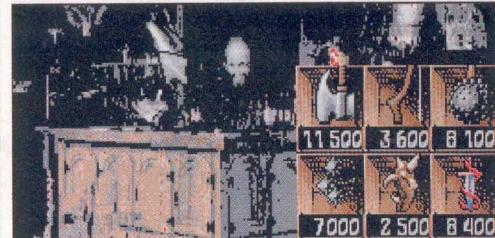
Sedm bran nekonečnosti.



**O**d posledního dobrodružství vaší party na legendární planetě Ishar neuplynulo mnoho vody. Období klidu a míru bylo opět narušeno hrozbou chaosu. Zlo v podobě mocného kouzelníka se chystá znova sestoupit a vládnout. Firma Silmarills na nás opět sesílá řady neřádů, aby jejich krev zanechala spořádané rády našich pařanů. Hodlá vytěžit ze svého Isharovského systému co nejvíce a tak záchrana planety Ishar spočívá zase jen na vás. Určitě se vám vaše veleďuležitá mise musí podařit neboť je jasné, že na zničeném Isharu by se nemohlo odehrávat Ishar IV.

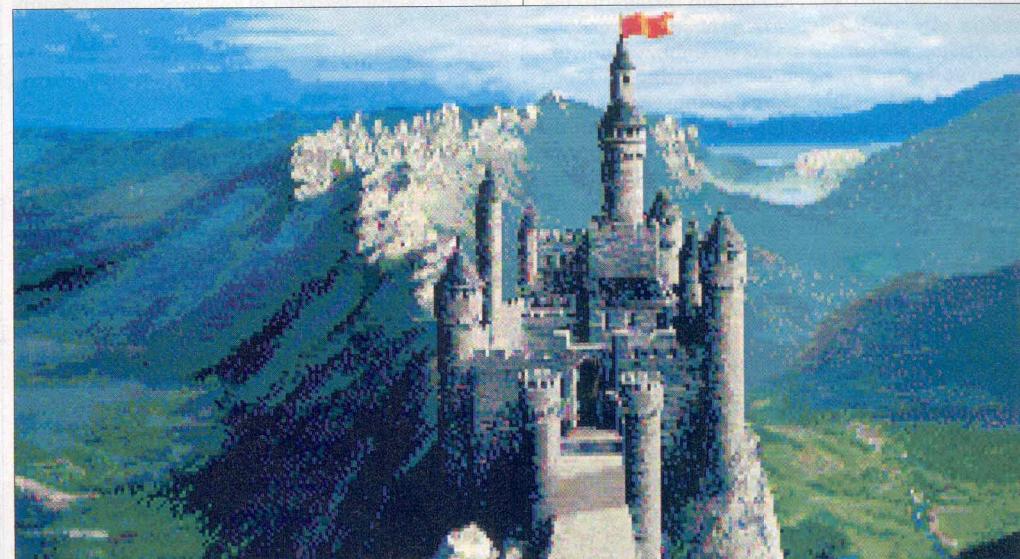
Blíží se Velká konjunkce. Planety se jednou za tisíc let dostanou do zcela mimořádného postavení, které vyvolává u astrologů a mágů vážné obavy. Otevře se brána do jiné dimenze a hrozi vstup zla. Jediným způsobem, jak tomu zabránit, není kupodivu zastavit běh planet, ale zabít ohnivého draka, původce všeho zla. Náplní hry je tedy vyzbrojit družinu, najít dračku a samozřejmě zlikvidovat ho.

Na začátku hry se ocítáte ve městě. Kromě toho, že musíte navštívit pár lidí, abyste se dozvěděli, co máte dělat, hlavně pobijete městské pobudy a lupiče, kteří u sebe mají peníze totik potřebné na zbroj, lektvary, jídlo a jiné věci. Hned tady se musí zmínit o jedné podlosti, kterou na vás autoři hry připravily. Hra obsahuje editor postav, takže si na začátku můžete vytvořit vlastní družinu (ale můžete ji také importovat z Isharu I a 2.). Já jsem si zvolil na začátku pouze jednu postavu, vědouc z předchozích zkušeností, že ve městě je asi 15 hospod, kde můžete spoustu postav nabrat. Taktto jsem se procházel po městě, hrál asi hodinu, ale udělal jsem jednu podstatnou chybu. Pro zjednodušení při obchodování jsem prakticky



všechny peníze dával své první postavě a po nákupu jsem zbraně a ostatní věci rozdělil mezi ostatní. Ale pak to přišlo. V momentě, kdy jsem měl přibližně 50 000, jsem si zašel odpočinout do hospody. Po spánku se objevila hláška, že můj hrdina, kterého jsem si na začátku sám zvolil, utekl i se všemi penězi! Tato přihoda je jen završením všech chyb, které se podařilo nakupit dost a dost. První, co vás možná překvapí při vstupu do města, jsou obyvatelé. Nejenom že vydrží stát na jednom místě dnem i nocí třeba týden, ale pro vás jsou jakoby průhlední. Někdy na vás sami promluví a řeknou vám něco málo o městě, ale jinak vy s nimi

mochodem v manuálu je stručně popsán celý příběh Isharu i jednotlivé rádoby návaznosti mezi jednotlivými díly. Zahrajte si jen v případě, že už nemáte roupama co dělat. **JKL**



jakkoli komunikovat nemůžete. Zásah kouzlem nebo zbraní prostě ignorují a nadále se na vás usmívají. Jsou nesmrtelní, nepolapitelní.

Jako u předchozího Isharu odpočinek je možný pouze v hospodách. Vaši bojovníci by si asi při spánku pod širámem uhnali rýmu a určitě se ukašali k smrti. Dalším extrémem jsou obyvatelé vesnice za lesem. Na těch se opravdu můžete vyřádit, pobít celou vesnici, potom odejít, znova se vrátit a ouha, vstali z mrtvých a masakr může pokračovat.

Přes všechny tyto chyby se Ishar III dá hrát. Je to zejména díky zajímavé grafice, která i na Amige hýří mnoha barvami. To je ovšem vykoupeno tím, že ten kdo nemá 1 MB Chip RAM, si ji určitě nezahráje (nebreče mi tady, není o co stát). Muzika není špatná, je tu připraveno několik melodií pro každou příležitost.

Nicméně hra jako celek nedosáhla určitě úrovně předchozího dílu a to zejména po stránce obsahové i z hlediska hratelnosti. Mi-



ISHAR III	55%
GRAFIKA:	55%
hudba:	55%
ZVUKOVÉ EFEKTY:	55%
HRATELNOST:	55%
+ vcelku ucházející grafika	
+ více animačních vstupů do hry	
- nudné	
- hloupé chyby	
D U N G E O N	
Lands of Lore	80
EOB II	75
Black Crypt	70
Ishar II.	68
Ishar III	55

Testováno na: Amiga 1200, HD. Požadavky: A500 - A1200, min. 1 MB Chip RAM. Existuje na: Amiga, PC. Výrobce, rok: Silmarills, 1994. Zapojil: Prington. Testoval: JKL



PC

# Stíny noci

aneb co na to Sierra On-line,  
František Fuka a ZX Spectrum?

## STÍNY

Kdysi bylo v Excaliburu napsáno (tuším v nějaké recenzi), že české hry nebudeme prozatím hodnotit. Timto bychom chtěli dát na vědomost, že toto prohlášení byl pouze osobní postoj redaktora, jenž v pomýleni smyslů psal za celou redakci. České hry jsou jako každé jiné, dobré i špatné, a na nás je, abychom je objektivně posoudili...

**P**ůvodní české počítačové hry se nám začínají rodit jako houby po dešti. Čeští programátoři géniové konečně opustili své osmibitové miláčky (multimediální Sinclairy, Sharp aj.) a ponořili se plně do práce na špatně navržených, odfláknutých a technicky zastaralých strojích PC. Ačkoli jim profesní cesta ukládá, aby pěcěčka ve srovnání se svými starými "mašinami" haněli, zvykli si co možná nejvíce využívat všech vymožeností a předností, které tato platforma nabízí. Mám možnost vidět nové české produkty a nahlédnout i do některých dílen, kde se hry teprve "vaří", takže dobře vím o čem hovořím. Vedle toho se však vyskytují lidé, kteří tento vývoj dosud nestačili zaregistrovat, a PC-čko, které se jim jednoho krásného rána objevilo na stole, mylně pokládají za futuristický kufřík na svého Sinclaira. Jinak si totiž nedovedu vysvětlit noční můru s přihodným názvem Stíny noci...



Stojíš v malé podkrovní místnosti, sloužící jako velmi útulný pokojík. Nechybí tu samozřejmě postel, i když to už je zřejmě velice stará, ale zachovalá.

Uvidíš rozbité okno.

Můžeš jít na sever nebo na východ.

Prozkoumal jsi rozbité okno. Při troše žákovnosti by se jin dal prolezet a tak se dostat až na střechu domu.

Autory Stínů jsou čtyři Svitaváci tvořící společnost Computer Experts. Na hře pracovali po 7 měsících, což uvádějí i v manuálu. Je to zřejmě podle jejich názoru dostatečně dlouhá doba na vytvoření skutečně kvalitní hry, takže tohoto faktu využívají jako reklamního lákadla. Podle mého názoru to skutečně je dostatečně dlouhá doba na vytvoření kvalitní hry, takže nechápu, jak mohli dělat takovou věc tak dlouho. Nicméně, aby to nevypadalo, že hodlám někoho pomlouvat, podívejme se na všechny nedostatky Stínů pěkně popořádku.

Hned po instalaci hry Vás zarazi jeden nemilý požadavek. Při každém spuštění z HD striktně vyžaduje v mechanice originální disketu, na kterou si hrábne, a spustí se teprve když zjistí, že kopie není nelegální. Jaké jsou výhody a nevýhody tohoto antipirátského opatření snad ani nemusím zdůrazňovat. Zapomenuté diskety v mechanice jsou požehnáním pro bootovací viry, není možné vyrobit si záložní disketu, nehledě k tomu, že to každého nesmírně obtěžuje. Navíc je tato ochrana naprostě nefunkční, poněvadž vytvoření funkční kopie (zákon jednu takovou dovoluje) je i pro laika záležitost na pět minut. Dodejme jen, že nejlepší obranou proti pirátům je hra sama, nebo ne?

Na manuálu je výrazným šesti milimetrovým písmem napsáno, že Stíny noci jsou adventure. Nejsou... Jedná se o klasickou textovku doprová-



Tvoje první reakce, když jsi sen vstoupil byla:

"Ooouchhh! Mrtvolu!!! a hrozně této vyděsil. Někoho

zde sehnali a vypadá to na ránu kládien, je to

opravdu strašný pohled! Chce se ti z toho skoro zvracet!"

Uvidíš mrtvolu.

Můžeš jít na jih nebo dolů.

zenou statickými obrázky. Grafika je sice ve standardních 320x200, 256, ale ony obrázky mají pouze něco kolem 140x80, do 50-ti barev a fakt, že nikdy neviděl scanner, přímo bije do očí. Zbytek obrazovky tvoří několik ikon a moře textu. Trochu nešikovně si autoři poradili s ovládáním hry. Akční ikony jsou zde čtyři: vezmi, polož, použij a prohledej. Funkci "polož" dnes již většina výrobčů adventur nepoužívá a asi ví proč. Ostatní tři ikony se vyznačují tím, že je lze použít jak na spatřené předměty, tak i na inventář. A to je právě kamenem úrazu. Podle čeho hra předměty v sáhodlouhých roletových menu tridi jsem nejzistil, ale mám podezření, že je to tak, abych to, co potřebuju, našel vždy až uplně na konci, popřípadě nenašel vůbec. Jinak je možno ovládat Stíny klávesnicí a myší, což ovšem z vlastní zkušenosti nedoporučuji.

Naposled jsem si nechal příběh a hratelnost (hudba ani zvuky se tu totiž vůbec nevyskytuje). A opět se podíváme, co nám k tomu říká manuál. Hra je údajně "o něco obtížnější", což je "prospěšné pro hratelnost". Po dvou hodinách hraní jsem, myslím, tak asi v 95% hry. (Jakmile dopíšu tuto recenzi, letím do redakce a pak hurá na Slovensko, takže o těch 5 procentech už asi přijdou.) Přesto však musím uznat, že příběh, ač trochu jednoduchý, je nejsilnější stránkou Stínů noci. Z manuálu se dále dovíme, že hra je okořeněna černým humorem, "který také přispívá k zábavě". Zde musím velmi poděkovat autorům, že své vtipy označili hláškami typu "hehehe" nebo upozorněním "Black Humor". Díky! Bez těchto vodičů bych asi vůbec nevěděl, kde se zasmát.

Co říci závěrem? Autoři se sice poněkud potýkají s kreslením, zpracováním a dokoncím i s matérským jazykem (stylisticky chybami se to ve Stíně hemží jako v některých recenzích Excaliburu), ale zase je vidět, že se snažili a možná, že časem z jejich dílny vyjde i něco docela dobrého. Na další projekt nazvaný Dům krvavých zjevení se ale divám poněkud skepticky, neboť nahrazení kvality brutalitou je častý, leč nedobrý způsob řešení tvůrčí krize. Přesto všechno Vám držím, hoši, do budoucnosti palce; někdy se zkrátka něco nepovede.

HAQUEL P. TICKWA ■

(Pro ujasnění, těch 16% může připadat někomu málo, ale to je způsobeno novým způsobem hodnocení, na který některí redaktori sdružení ve spolku N.O.H.A. přecházejí. 61% má průměrná hra ve své kategorii. Textovky patří jako nižší vývojový stupeň do kategorie adventure... Takže je to jasné? Haquel)



Testováno na: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1MB, Požadavky: 286, 1 MB RAM, VGA. Existuje na: PC, Výrobce, rok: Computer Experts, 1994. Záplýjil: Vochozka Trading. Testoval: Haquel P. Tickwa

## CD-ROM pro PC

# Cyberworlds

Všichni z vás určitě vědí, že CDčko má velkou objemovou kapacitu. Právě proto toho různé firmy zneužívají a nahrávají na CDčka hry, které by se v klidu vešly i na diskety. Je pravda, že to má výhodu v tom, že se nemusí hrávat na mnoho disket, ale jen na jedno CDčko. Jenomže každý nemá mechaniku CD-ROM, že? Tohle byla malá kritika a teď již k věci. Balení s názvem Cyberworlds obsahuje tři hry a to Global Effect, Cyberchess a Air Warrior. V této recenzi se postupně zmíním o všech třech hrách. Nyní již teď začnu. První na holení půjde Global Effect.

PC

# Global Effect

Tato hra je určena především lidem, kteří mají rádi hry jako Simcity, Simcity 2000 atd. Účelem hry je zabrat co největší území pro svoje potřeby. Děj hry se odehrává v budoucnosti. Stačí budete moci továrny, baráky, chemické továrny, města, elektrické dráty atd. Budete moci také napadat různá území svojí vojenskou technikou. Na výběr máte jaderné rakety, letadla, děla, lodě. Na území budete moci sázet stromy, kroví atd. Hudba hry je dobrá a zvukové efekty také. Grafika je ve 256 barvách a můžu říci, že povedená. Nyní se pokusím pro vaši přehlednost srovnat tuto hru s jinou. Srovnám ji například s hrou Simcity první díl, protože s druhým to nemá vůbec nic společného. Global Effect má o něco lepší grafiku a hudbu. Bavi daleko déle než Simcity a má lepší myšlenku. Nakonec bych chtěl říci, že hra je dělána pro ty, co mají rádi strategie, kde se moc neválci, ale spíše staví. (Podrobná recenze verze pro Amiga byla v Ex31.)

SHADOW ■

## GLOBAL EFFECT



Testováno na: Pentium/100 MHz. Požadavky: 286, CD-ROM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Millennium, 1991. Testoval: Shadow

PC

# Cyberchess

Cyberchess: Jak již název napovídá, jedná se o šachy. Jsou to klasické šachy bez žádných proměn. Tím mám na mysli třeba Star Wars Chess, kde se jednalo také o šachy, ale hrálo se s figurkami z hvězdných válek. Porovnat tyto





PC

# Eternam

Tak tahle hlína stojí zato.

**J**ak každý počítačový maniak jistě ví, tak adventure jsou hry, v kterých ovládáte nějaké individuum (sebe) a řešíte různé logické i nelogické hádanky a komunikujete s lidmi. Tento typ her je většinou řešen tak, že svoji postavu vidíte na obrazovce a pomocí myši, nebo klávesnice s ní pohybujete a jednáte. Na rozdíl od tohoto typu her se v dungeonech pohybujete až po krajině, nebo v podzemí, ale vše většinou vidíte z vlastních očí. Mimo chození se musíte ještě starat například o jídlo, životy a výdrž.



Proč jsem to všechno psal, když je to tak jasné? Odpověď je stejně jednoduchá jako otázka, protože ... né, ještě vás budu chvíli napínat. Hru Eternam vytvořila v roce 1993 známá firma Infogrames, kterou vám připomene snad skvělá adventure Shadow of The Comet. Hra Eternam byla nejprve vypuštěna do světa na plackách (disketách), ale po čase to asi Infogrames příšlo lito, a tak hru přepracovali na CD.

Nyní se konečně vrátím k tomu, proč jsem ze začátku dělal tu přednášku o adventurách a dungeonech. Hra Eternam totiž spojuje obě tyto techniky do jedné skvělé hry. Jestliže někdo nevěří tomu, že by bylo možné spojit například tak odlišné hry jakými jsou Simon the Sorcerer a Arena The Elder Scrolls, tak mu nezbývá než číst dál. Eternam opravdu spojuje dungeon s adventurou, nebo chcete-li adventuru s dungeonem.

Na začátku hry se ocítáte na neznámé planetě, která je velmi podobná nám známé Zemi v dávno minulé době. Tento první mód hry je zpracován právě stylem dungeonu, takže krajinu vidíte z vlastních očí a procházejte se v slušně vykreslené krajině. Krajina je zpracována podobná hře Betrayal at Krondor, to znamená, že krajina sama o sobě je vektorová a v ní jsou nasázené bitmapové stromy a keře, které nesou bitmapové ovoce a to ovoce klovají bitmapoví ptáci, kteří bitmapově zpívají a když nemají bitmapové ovoce, tak zobají bitmapové housenky a .... promiňte, už jsem zase v pořádku. (To byl jen malý výpadek, ale z toho plyně, že přílišné hraní na počítači leze na ... bitmapový mozek s bitmapovými závity...) No, jednoduše řečeno krajina je skvělá. V této části hry se samozřejmě můžete pohybovat všemi směry a dokonce i ložit na blízké kopce.

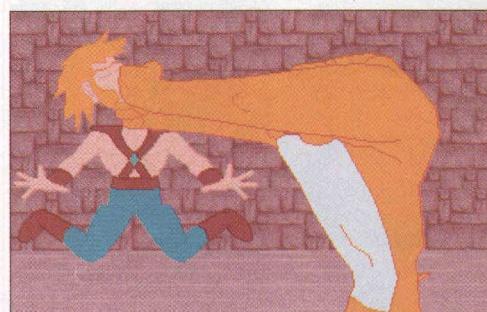


Na planetě je samozřejmě (jak to již v dungeonech bývá) množství hospod a různých příbytků, ale hlavně je velký hrad, ve kterém si užijete tolik legrace, že to až nebude hezké. (Ale bude, to se jen tak říká.) Ale abych nepředbíhal. Vejdete-li do některé ze staveb, nastoupí namísto dungeonu klasická adventura se vším všudy. Vše je perfektně vykresleno a vy konečně spatříte jak vypadáte. (Nebojte se, není to tak hrozné, znám horší případy, tak například, ten co na mě ráno kouká ze zrcadla, to se nedá vůbec s ním srovnat.) Jedinou chybou má tento mód hry, a to je to, že postavička ovládáte jen klávesnicí. Stejnou chybu udělala firma Infogrames u hry Shadow of The Comet, ve které taktéž není po myši ani vidu, ani slechu.

Jak jsem se již zmíňoval, tak legraci si v Eternam určitě užijete. (Zasmějte se i ti největší morousové a škarohlídi.) Jakmile jsem narazil na několik gagů, tak jsem hned běžel k telefonu jako tradičně informovat Shadowa o prvních poznatcích ze hry (my to tak děláme), ale mnoho jsem mu toho neřekl, protože jsem se tak do toho telefonu smál, že si snad chudák musel myslet, že jsem se zbláznil (já taky -ml-) (takže ml se taky zblázní? -JKL) (ne, to bylo nedorozumění -ml-) (tak nevím, jestli je to správně -ml-).

Pokusím se vám přiblížit alespoň nějaký gag, abyste věděli, co vás čeká. Tak, šel jsem do jedněch dveří a co se nestalo, to by nikdo neuhodl, protože proti mně vyjela mašina, nebo po hradě stále šmejdí člověk s vysavačem (je to šmejd -ml-). Vše je ještě ke všemu občas doprovázeno animacemi komixového stylu. Moc se asi nesmějete co, takové gagy se těžko vyprávějí, a proto bych vám rád doporučoval, abyste si hru zahráli sami.

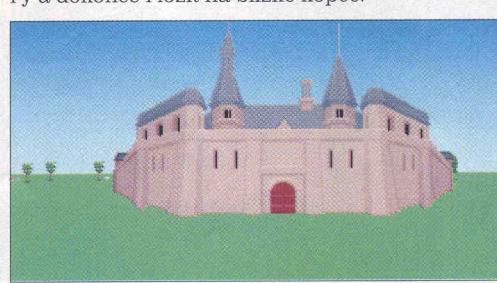
Další zajímavosti hry je, že přijdete-li do nějaké části místnosti, kde se skrývá něco malého, nebo na vás čeká jiné překvapení, tak se vám příslušná část místnosti zvětší na celou obrazovku. Bo-



## ETERNAM

GRAFIKA:	80
HUDBA:	80
ZVUKOVÉ EFEKTY:	80
HRATELNOST:	80
+ zajímavé spojení adventure a dungeonu	
+ hudba	
- nepodporuje myš	

Testováno na: PC 386 DX, 4 MB RAM, CD-ROM Double speed. Požadavky: 286, 1 MB RAM, CD-ROM. Existuje na: PC+CD-ROM, PC disky. Výrobce, rok: Infogrames, 1993. Zapůjčil: JRC. Testoval: Beast



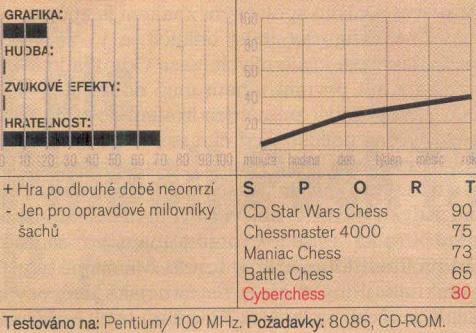
SIMULÁTOR	70%
Aces Over Europe	90
Aces Over Pacific	85
Red Baron	80
Dog Fighter	60
<b>Air Warrior</b>	<b>70</b>

šachy s jinými jinak nebudu, protože to nemá ani cenu. Jak jsem již řekl, jedná se o klasické šachy, jak je známe s plátna. Pro některé je to dobré, pro jiné zas špatně.

Zvuky nejsou žádné a hudba také ne. Grafika hry je průměrná. Já osobně, když bych měl hrát na počítači šachy, tak bych dal přednost Star Wars Chess (Ex27).

SHADOW ■

## CYBERCHESS



Testováno na: Pentium/100 MHz. Požadavky: 8086, CD-ROM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: On-Line, 1991. Testoval: Shadow.

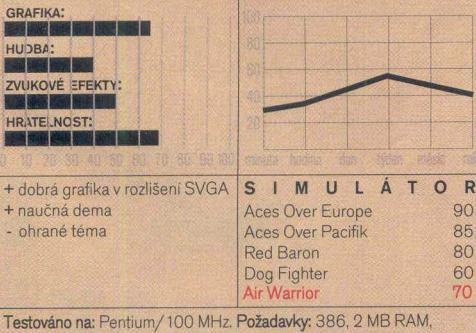
## PC

# Air Warrior

Tato hra je snad nejlepší ze všech tří her. Jedná se o letecký simulátor z druhé světové války. Na začátku si můžete vybrat mezi několika letadly. Pak si ještě nastavíte svou misi a můžete se letět. Ještě před letem doporučuji se podívat na některá dema, která obsahují manévrování a triky na nepřátelská letadla. Ovládání letadla je snadné a proto i příjemné. Hudba a zvukové efekty jsou dobré. Při střílení se ozve známý zvuk kulometu po zasažení i dopad kulek atd. Zvuk vrtule působí velmi autenticky a vžije vás do situace opravdového pilota. Grafika hry mně opravdu nadchla. Celá hra totiž běží v SVGA. Přitom je hra plynulá a ani trochu se netrhá (asoň né na mé konfiguraci Pentium/100 MHz). Všechny detaily jsou do každé skulinky propracovány. Hru bych porovnal s hrami jako jsou například Aces Over Europe nebo Aces Over Pacifik, protože hry běží ve stejném rozlišení a účel je také stejný. Jak jsem již řekl, tato hra je snad nejlepší z uváděných na tomto CDčku.

SHADOW ■

## AIR WARRIOR



Testováno na: Pentium/100 MHz. Požadavky: 386, 2 MB RAM, SVGA, CD-ROM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: On-Line, 1992. Testoval: Shadow.



AMIGA

# Legend of Ragnarok

Aneb desková hra, která vám ani za to přemýšlení nestojí.

dvoù her (alespoñ myslim ze dvou, nějak moc jsem to zas nepařil). Obě ale mají něco společné. Bere se takto, soupeřova figurka se "obklíčí" dvěma vašimi vlastními figurkami a je to, to je nejčastější způsob, na ty další si přijdeť sami, když už LR budete hrát. Dalším společným znakem je způsob výhry. Černé figurky musí obklíčit, a to ze všech stran, jakéhosi krále bílých (zase Odin) (a král nemůže již dát prvním tahem mat, dobrý, ne? -ml). Bílé figurky musí zminěným králem dojet na nějaké vyvýšené poličko. Ted' cím se liší, no moc to ale není. První hra, King's table je pouze jednokolová. Má tyto typy figurek: pěšáci, černí a bílí, a král, jen bíl. Když vyhrajete, objeví se vám menší animace, symbolizující výsledek onoho bájněho souboje. Druhá hra, Rangnarok, je turnaj. Má stejně typy figurek jako King' table a navíc nějaké jiné, nevím k jakým treba šachovým figurkám bych je přirovnal, a proto se spokojte s faktem, že jich má prostě víc. Navíc si s vámi vás protivník povídá, většinou to je nějaký hezký obr, no povídá, když mu seberete figurku tak vyhrožuje, že vás přinejlepším jen porazí apod. Jaká se zde objeví na konci animace, to nevím, protože jsem LR brzo zabalil. Nyní už víte o co se ve skutečnosti jedná. Tato hra sice má hodně much (škoda, že tu není JKL, já nejm maso -ml), ale něco se jí přece jen přiznat musí. A to je naprostá originalita, když se přidá již zminované slušné intro, jistě se nějaký fanatik deskových her najde a tuto hru zkusí. Tak do toho, zúčastněte se božského souboje, vyplňte legendu Ragnaroku a nebo ještě lépe, staneť se legendou.

**I FINO**

## LEGEND OF RAGNAROK



Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. Doporučeno: Amiga 1200, HD  
Výrobce, rok: Gametek & Imigitec Design, 1994. Testoval: Lewis



## PINBALLY, PINBALLY A ZASE PINBALLY

Hmm, tak to máme 14 smrťových výkřiků, několikrát zlamaných kostí, pěti lebkám svítily oči (to byla letos úroda) a v ruce strašidelné věže si několikrát nepřijemně zivila...

Úvodní odstavec měl být nadzsenou ukázkou závěrečného načítání bonusu u jednoho ze stolů Pinball Fantasies s názvem Stone Bones, který je mimo jiné v redakci považován za nejlepší stůl současných pinballů. V poslední době, kdy nastal menší útlum prodeje nových dobrých her, vznikla v redakci pinballmania (v překladu "sílenství ocelové kuličky"). Dohrávají se ještě některé starší hry, ale dobrá polovina redaktorů naplní svůj volný čas drcením starých skóre jednotlivých stolů.

■ PC

## Epic Pinball Pack III

**P**říznivcem tohoto produktu je především Johnson. Každý z předchozích balíků obsahoval čtyři stoly. V prvním jste mohli nalézt Super Android, Pot Of Gold, Excalibur a Crash and Burn. V dalším se nacházel Magic, Jungle Pinball, Deep Sea a Enigma. Konečně třetí díl obsahuje: Pangaea, Tog Factory, Cyborgirl a Space Journey.

Jelikož se vždy jednalo o nové datadisky, od prvního dílu se toho vlastně příliš nezměnilo. EPP3 je tedy novou sadou stolů ke starému pinballu. Pracuje v rozlišení 320x240 což je sice poněkud nestandardní, ale grafice to pomáhá. Je den pult zabírá na výšku dvě obrazovky, takže pokud jste před tím hráli PD2, připadne vám EPP3 pravděpodobně poněkud chudší. Vše vynahrazuje výborná propracovanost stolů a hra má potom daleko větší dynamiku. Hudba a zvukové efekty jsou také vynikající, dalo by se říci z popisovaných pinballů nejlepší.

NAPOLEON ■



### EPIC PINBALL PACK III

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFECTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

Testováno na: 486DLC + 387DX, VGA, 1 MB RAM, 3 MB HDD.  
Doporučen: Sound Blaster. Výrobce, rok: Spidersoft, 1994.

Zapůjčil: Dundý. Testoval: Napoleon

■ PC

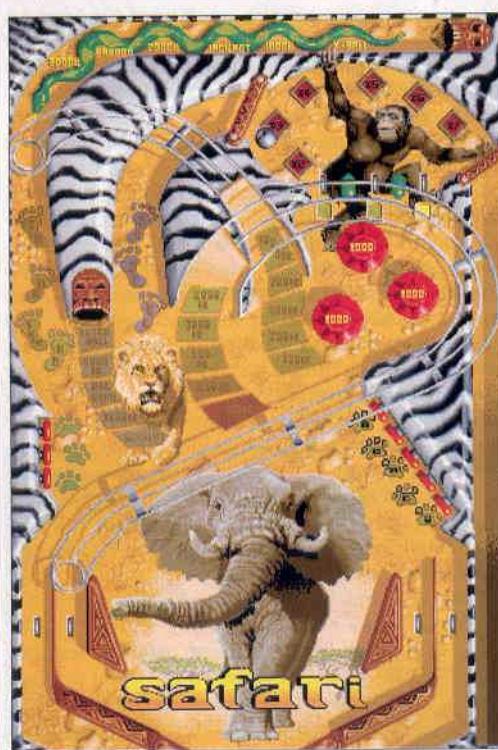
## Pinball Dreams II

**A**nejsou to jenom skóre co je drceno. Zabrat dostanou i jistě dvě klávesy vaši klávesnice. Jmenovitě levý a pravý SHIFT, kterými jsou ovládány klapky jež odpalují kuličku. Taktéž je tomu nejen u PD2, ale i u všech ostatních pinballů. Čímž chci naznačit, že jsem tímto najednou posal ovládání všech tří her.

Nemohu jednoduše rozhodnout, který ze tří uvedených pinballů je lepší, mohu jen uvést, které redaktory si získal na svoji stranu. Na první pohled lákavý PD2 si získal především mne a DUNDYho.

PD2 obsahuje čtyři stoly: Safari, Neptun, Robot Warriors a Stall turn. Pracuje pod rozlišením 320x200 a všechny stoly jsou v něm výborně prokresleny. Každý stůl zabírá na výšku celé tří obrazovky což je v rámci našich tří popisovaných pinballů ojedinělé. Stoly ostatních totiž zabírají pouhé dvě obrazovky, ale k tomu až později. Každý stůl je také výborně konstrukčně navržen, takže kulička nesmyslně nevypadává (alespoň ne tak často). Pokud vám přeci jen kulička spadne za poslední zarážku, je možné, jí při troše šikovnosti drknutím do stolu ještě zachránit. Hudba a zvukové efekty jsou také vynikající. Zde je bohužel možné nalézt oproti Epicu jednu chybou. Totiž pokud zazní nějaký ze zvukových efektů, doprovodná skladba začne hrát od začátku, takže se brzo omrzí.

NAPOLEON ■



### PINBALL DREAMS II

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFECTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

Testováno na: 486DLC + 387DX, VGA, 1 MB RAM, 3 MB HDD.  
Doporučen: Sound Blaster. Výrobce, rok: Spidersoft, 1994.

Zapůjčil: Dundý. Testoval: Napoleon

■ PC

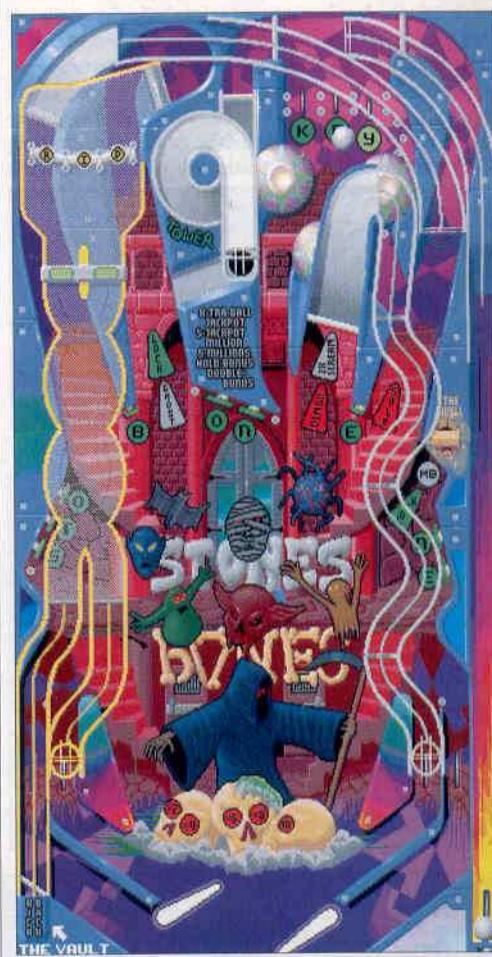
## Pinball Fantasies

**C**im upoutá tento produkt na první pohled a čím také uchvátil člověka, jenž se v redakci vyskytuje jako GenaGen, je grafika. Tedy přesněji řečeno rozlišení, které na první pohled připomene SVGA grafiku. Je to však omylem, tato hra pracuje v rozlišení 320x400. Pulty jsou opět dvě obrazovky vysoké, nicméně díky již zmíněným detailům je zde opticky stejně herní plochy jako u PD2.

Grafika je zde tedy výborná. Horší je to už s hudbou a zvukovými efekty. Jsem toho názoru, že si autori mohli s danými tématy trochu více vyhrát. Vezměme si jen populární čtvrtý stůl, tedy Stone Bones. Při hrbě, která zde na pozadí zni, by měl běhat mráz po zádech a výkřiky či jiné efekty, jimž se oznamuje bodový zisk, by pak měly navozovat hráče a děs. No nic.

Faktem zůstává, že Pinball Fantasies je dobře proveden a Stone Bones je jasným redakčním favoritem.

NAPOLEON ■



### PINBALL FANTASIES

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFECTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

Testováno na: 486DLC + 387DX, VGA, 1 MB RAM, 3 MB HDD.  
Doporučen: Sound Blaster. Výrobce, rok: Spidersoft, 1994.

Zapůjčil: Dundý. Testoval: Napoleon



PC

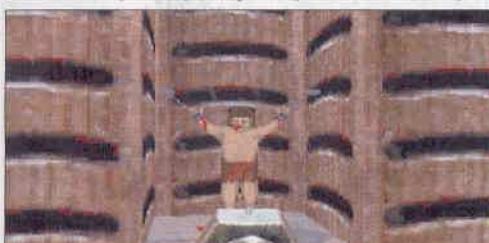
# Depth Dwellers

Klidně spěte dál, čas teprve ukáže.

**M**áte už pokrk Dooma nebo Coridoru 7? Bavi vás střílečky viděně vlastníma očima? Pak vám doporučuji hru Depth Dwellers od firmy TriSoft.

Jedná se o tradiční doomovské zpracování se všemi jeho výmožnostmi (kromě automapování, na které, jak doufám, nebude zapomenuto), ale přes velkou snahu nedosahuje úrovně svého předchůdce. Temnými chodbami, viděnými ultimovsky ze všech možných úhlů, se prohání množství krveživných příšerek s kulomety a snaží se vás odrovnat.

Prvni výrazný rozdíl je ve množství druhů vašich nepřátel. Oproti pestré škále, kterou předváděl Doom, je jich tady jen slabý zlomek, a to ještě postrádají jakýkoliv nápad. Abyste se necitili mezi ozbrojenými nepřáteli jako kuře mezi smečkou lišek, dostanete na začátku lehký protonový samopal, který při troše štěsti můžete po chvíli vyměnit za některou z nalezených zbraní. Nic nového pod sluncem, žádný nový nápad, jen samé zabíjení



a zabíjení. Kdo střílí rychleji, ten přežije, kdo zaváhá, hraje z poslední pozice, tak to v hrani chodi. Myšlenka hry je stejná, jakou jsme měli možnost vidět již tolíkrát a jak se zdá, bude to zase nejako dobu trvat, než někdo přijde s něčím originálním.

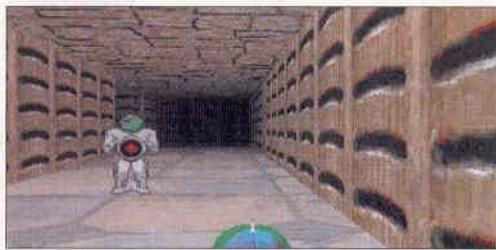
Grafika je téměř stejná jako v Doomovi, takže udržuje jím předvedenou vysokou úroveň zobrazování. To hlavně na pozadí. Na pohybujících se objektech je to nepatrné slabší, ale to se dá snadno v zápalu boje překousnout (hlavně že vim, do koho mám vyprázdnit zásobník). Důležité je, že se vše odehrává naprostě plynule, bez jakýkoliv problémů.

Po zvukové a hudební stránce se hra také drží laťky, kterou vytyčila její "velká předloha", až se zdá, jakoby se na tom nedalo nic vylepšit.



LEVEL SCORE LIVES HEALTH NMNU

1 2000 1 100 100



DEPTH DWELLERS		83%
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATELNOST:		
+ zábava	A	Doom
+ grafika	K	Depth Dwellers
+ trojrozměrné vidění	C	Wolfenstein
+ hudba	N	Spear of Destiny
- zadní napad	I	Corridor 7
- malo typů příšerek		

Testováno na: PC 386/40, 4 MB RAM Požadavky: PC 386, 4 MB RAM, VGA, SB. Existuje na PC. Výrobce, rok: TriSoft, 1994. Testoval: Silver



Možná je to tak, možná ne. Kadoždopádně to stačí na dotvoření výtěčné zvukové kulisy, která z velké části vytváří atmosféru hry. Není tedy nic neobvyklého, že kromě rytmického prskání elektrického kulometu slyšíte z dálky teskné úpění umírajících vězňů. Celý děj první epizody se totiž odehrává v jakémusi starém ne-používaném dole (ted patrně slouží jako soukromě sadistiké doupě), kam byl hrdina teleportován. V první epizodě musí celkem projít sedm levelů, na jejichž konci je teleport do další úrovni (jak originální!!!). K dispozici je celkem 31 epizod, takže je na co se těšit.

Hra je lahůdkou pro milovníky zatuchlých chodeb plných nebezpečí, ale rozhodně neu-chvacuje svoji myšlenkou. Dalo by se říct, že to je jen další do řádky krvavých řežeb, jejichž dějová linie se odvíjí od základního živočišného pudu: přežít. Jenže to by byla pravda jen napůl. Idea hry je opravdu taková, že grafika, zvuky nejsou ničím pozoruhodné, tak čím by tato hra měla upoutat a vymykat se z běžné 3D střílečky? I když to na první pohled nevypadá, hra má jeden superoriginální nápad, který, ač se to nezdá, má velký vliv na hratelnost hry. Celá hra je dělaná tak, že můžete zvolit speciální mód vidění a nasadit si brýle k tomu určené (to musí být prima pohled na člověka hrbcího se u monitoru s podivnými brýlemi, kde má každé skločko jinou barvu) (a proč, vždyť se hrbcí ml.) a vše na monitoru se bude odehrávat trojrozměrně (rad bych si to někdy vyzkoušel. Někdo to už použil dříve, ale nevím, jak to vlastně dopadlo. -ml.)

Depth Dwellers je bomba, která způsobi nemalý rozruch v pařanských řadách a rozhodně bude motivaci pro všechny výrobce her.

SILVER ■

PC

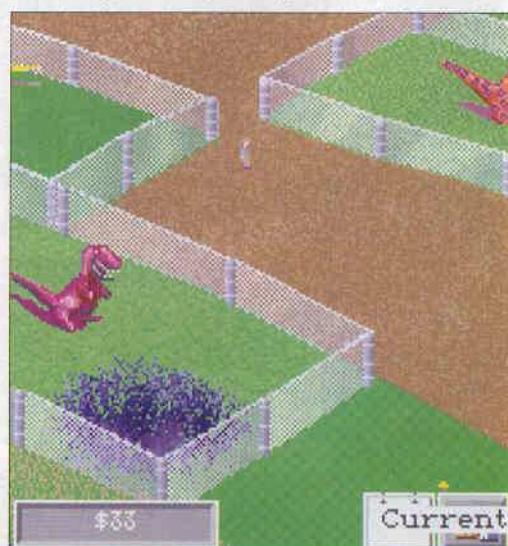
# Dinopark Tycoon

Vybudujte pravěký zábavný park.

**K**do z vás by se nechtěl na chvíliku ponořit do tajemství pravěku? Kdo by se nechtěl podívat na ta milá stvoření, která měří přes dvacet metrů (já, já, já. Ticho, vy srabí!). Tento sen se vám již asi nesplní. A právě proto, že se vám sen nesplní, přišla firma MECC s dobrým nápadem udělat na tento motiv hru. Hra nese jméno Dinopark Tycoon a byla udělána v roce 1993. Jak jsem se již zmínil, hra je dělána s pravěkými zvířaty. To ale neznamená podle firmy MECC, že se děj musí odehrávat také v pravěku. Ptáte se, jak to? Já odpovím jednoduše. Takto. Nyní se již budu věnovat hře a přestanu vás na ní lákat, protože po delší chvíli napínání by jste mě už určitě zbili ve firmě JRC u Máje, kde mimochodem trávím své volné chvíle. Ze jo Marty, Jacku, Tondo, Honzo, Zuzano a zapomenutý Jaguaristo Maruku. Teď k věci.

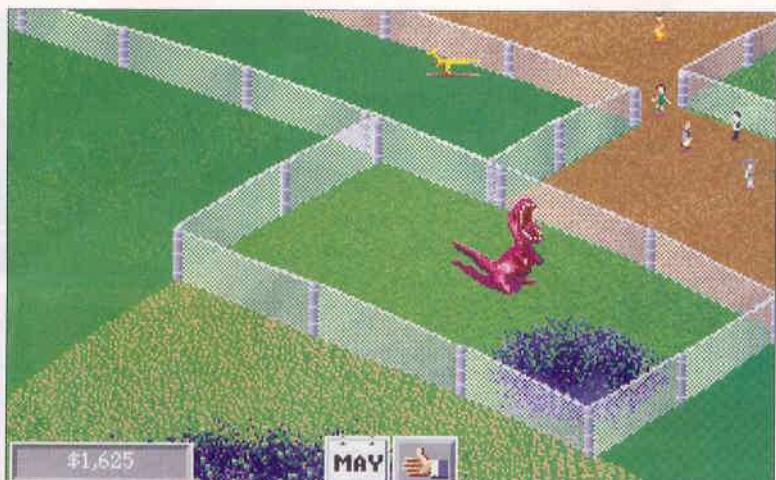


Na začátku hry již sami uvidíte, v jaké době se nacházíte. Ano, je to tak, nacházíte se v současnosti. Vaším úkolem ve hře je postavit zábavný park pro lidi a to pomocí již zmínovaných pravěkých přátel. že to není nic jednoduchého pochopitelně na začátku hry sami. Hra je totiž propracována do nejmenších detailů a to ne jenom v grafice, ale i v obsluze parku. Tak tedy. Na začátku si nejdříve musíte koupit pozemek, na kterém bude vaš park vystaven. Pak je na řadě zakoupit pletivo nebo jiná zabezpečení proti úniku zvířat. Na





výběr je mezi elektrickými ploty, dřevěnou ohradou, betonovou zdí. Po této tazich si již můžete koupit pravého zvěře. Tim ovšem vaše práce nekončí. Na řadě je nákup potravin. Samozřejmostí je, že každé zvíře vyžaduje jinou potravu. Jeden chce myši, druhý zase prase atd. Pak se nesmí také zapomínat na vodu. Jenomže tím vaše práce stále ještě nekončí. Protože vy na všechnu práci nestacíte, musíte najmout pomocnou ruku. Najmout můžete buď účetní, vrátnou, kuchaře, krmiče, hlídače atd. Timto vaše práce ale stále ještě nekončí. Na řadě je prodej a nákup pozemků, zvěře a dalších důležitých věcí. To je snad vše. Toto vše musíte ovšem nakoupit z vašich peněz, kterých není moc. Na začátku hry máte 19 000 dolarů. Proto doporučuji si zařídit ty nejdůležitější věci. Koupit pár dinosaurů jeden pozemek, pletivo a rychle otevřít. Ptáte se proč? Protože na tom, co si budete moci dovolit až atrakce, závisí samozřejmě peníze. A peníze závisí na počtu návštěvníků. A počet návštěvníků závisí na atrakcích. Jednoduché, že? Pro vaši potřebu bych chtěl uvést co znamenají ty atrakce. Atrakce jsou již zmiňovaná pravéka zvířata. Například nejdražší a nejžádanější atrakce je Vegasaurus, který stojí 25 000 dolarů. Jestliže máte tohoto drobečka, tak se opravdu nemusíte bát krachu. Ano, slyšte správně. Ve hře nesmíte dopustit, aby vám necho-



\$1,625

MAY

**DINOPARK TYCOON**

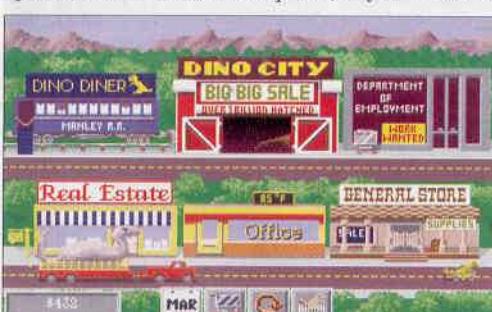
80%

**GRAFIKA:**  
**HUDBA:**  
**ZVUKOVÉ EFEKTY:**  
**HRATELNOST:**

**S T R A T E G I E**

Outpost	91
Dinopark Tycoon	80
Populous II	78
Populous I	70
Simcity	60

Testováno na: Pentium/100 MHz. Požadavky: 286, 2 MB RAM.  
Výrobce, rok: MECC, 1993. Testoval: Shadow



dili zákazníci, protože z nich máte peníze, ze kterých platíte daně, jídlo, vodu atd.

Ted' se již zminím o zpracování hry. Skoro po celou dobu vidíte hru z něco jako 3D pohledu. No prostě jak to vidíte na obrázkách. Podle mého názoru to činí hru přehlednou a zajímavou. Grafika hry je průměrná. Detaily jsou sice precizně pracovány, ale barvy a krajina na dnešní dobu prostě není taková, jakou bych si ji představoval já. Hra pochopitelně běží jen na grafické kartě VGA. Hudba a zvukové efekty jsou na dnešní dobu velice povedené. Po celou hru slyšíte hudbu typu našich pravěkých předků (na svou dobu velice povedených -ml.).

V parku se ozývají výkřiky vaši zvěře, zpívající ptáci atd. Tohle vše slyšíte pochopitelně jen se zvukovou kartou.

Dinopark Tycoon bych si dovolil porovnat s hrou jako byl třeba Populous II. Vzhledem k tomu, že se

C64

# Sceptre of Baghdad

Kdo by neznal městečko Bagdad z pohledu pohádkové Fantazie, jeho nástrahy a záladnosti, ale také hrdiny, jež tyto problémy překonávají a vše dovedou ke zdárnému konci. Hra Sceptre of Baghdad od Psitronic soft. vám umožní dostat se do pohádkové říše tohoto města (popelnice, prostitutky, drogy... hm). Temné sily dábla se zmocnily posvátného žezla města Bagdad a získaly nad ním nadvládu. Vaším úkolem je přinést žezlo zpět, aby byli tamější obyvatelé opět šťastni. V úvodní obrazovce máte několik možností a to navolit si jednu z pěti hudeb, která vás bude během vaší nebezpečné cesty doprovázet, nebo, pokud nejste otrli pařané (jako já), volba nekonečnosti energie je tu také. Vy, jenž nemáte joystick (na hlavě -ml.), nevěšte hlavu do klina, hrát se dá i na klávesách.

Hra je založena na principu seber-použij. K dispozici je mnoho věcí od klíčů, mečů, vaků, šípu až po samotnou bájnou Aladinovu lampa. Počet věcí, které právě nesešte, je limitován počtem pěti. Všechny věci, na které cestou narazíte, se vám k něčemu hodí. Jako například: flétna k navinutí lana, muholapka na Muchu (pardon-mouchu), se kterou pak musíte zasytit pavouka, ale konec řeči, ať to nemáte tak jednoduché. Hra jistě zaujmí svou pěknou hudebou, ale mne zaujala především možnost pokračovat v tom místě hry, kde jsem se vrhl do smrtelného lože. Grafika je docela obecná - vše, na co narazíte, ať jsou to štíty, meče, či ostatní nepřátelé (pokud vůbec poznáte, že to jsou štíty, meče či ostatní nepřátelé), je dopodrobna vykresleno a když si k tomu zvolíte tu správnou hudbu, hra nabere na obrázkách. Efekty sice nepatří mezi slunné stránky této hry, ale plynulá animace vše jistě zpravidla. Malou radu na závěr. Nekoukejte se na šedou medúzu, jinak zkameníte!

ALIDOR ■

**SCEPTRE OF BAGHDAD**

68%

**GRAFIKA:**  
**HUDBA:**  
**ZVUKOVÉ EFEKTY:**  
**HRATELNOST:**



+ pěkná hudba  
- nelze si ponechat všechny nalezené předměty

**A R C A D E**  
Mayhem in Monsterland 98  
Great Giana Sisters 80  
**Sceptre of Baghdad** 68  
Adam's Family 65  
Bobix 62

Testováno na: C64. Existuje na: C64. Výrobce, rok: Psitronic soft., 1993. Hru zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Alidor



# Return to Ringworld

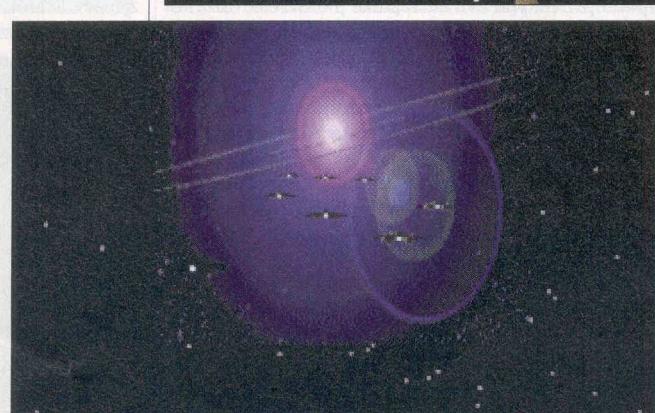
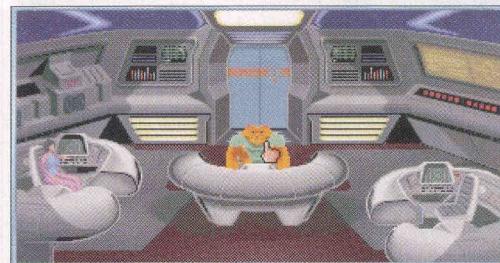
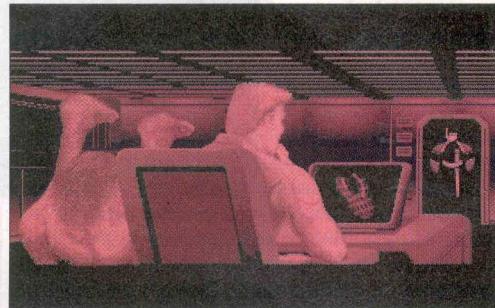
Opět v prstencovém světě.

**A**si pamatujete na hru Ringworld. Jednalo se o vesmírnou adventuru, kde nechyběla jak dobrá zábava, tak i velké dobrodružství. Hra měla ovšem stejně jednu velkou vadu! Chyběla jí dobrá hudba a zvukové efekty také za moc nestály. Možná to bylo tím, že v době, kdy se tato hra dělala, ještě nebyly tak rozšířené hry na CD (dalo by se říci, že vůbec). Přesto byla hra velmi úspěšná a dostalo se jí velkého uznání po celém pařanském světě. Firma Tsunami proto začala pracovat na pokračování této hry, která nese jméno Return to Ringworld. Hra vyšla na trh v tomto roce. Nyní se ovšem páni z Tsunami (tedy aby jste mi rozuměli, firma Tsunami) poučili a udělali hru na CD-ROM. Ze se jedná již o něco velmi dobrého a propracovaného, se, doufám dozvítěte z této recenze ke hře Return to Ringworld, která začíná začíná příběhem, popisujícím, kterak letíte vesmírnou lodí (dokonce i vesmírem. To by člověk neřekl, co?). Stanou se ovšem nečekané věci. Na lod' přijde černý pasažér (černoch a nebo je to ve tmě? -ml-) neboli pirát, který vás unese a lod' obsadí. Tim začíná vaše dobrodružství, kde na vás čeká nejedna překážka. Tim jsem vám chtěl také naznačit jenom krátké příběh, protože osobně si myslím, že vás vůbec nezajímá a pak ho jistě uvidíte na hře až si ji koupíte (tedy doufám vy, piráti CDčkových her. Vid' že jo, M.Š).

Samotná hra začíná v místnosti, kde spíte. V této místnosti ovšem nemusíte vůbec nějakou dobu hrát. No opravdu. Ve hře totiž nejste jeden, ale rovnou tři. Z toho jeden muž a dvě ženy. Tak tedy jestliže budete mít problémy, jak otevřít dveře zevnitř, tak neváhejte a otevřete je zvenku s jiným vaším přítelem. Postup přepínání je velmi jednoduchý a prostý. Zmáčknete pravé tlačítko na myši. Tim se vám objeví hlavní menu a pak již zbývá jen klepnout správnou ikonu a vybrat si mezi lidmi nebo vašimi přáteli. V hlavním menu se také nachází sbírání věcí, chození, mluvení, pokládání atd. Tyto věci ovšem nejsou v menu napsány jako například tomu

bylo u Manic Mansion 2, ale jsou dělány obrázkové v podobě malých ikonek. Příkladem bych dal třeba hru Police Quest, kde je to děláno velmi podobně. Používání věcí je také podobné jako v této hře a menu na sbíraných předmětu jakbysmet. Zajimavé na hře je, že v některých místnostech se nachází počítače, ve kterých se můžete doslova „šťourat“. Najdete v nich důležité informace o lodi a lidech na ní. Můžete si na nich zahrát vesmírné hry atd. Pohled na vaši postavu není nijak převratný. Vidíte ho nějak jako 3D pohled. Podobně to bylo například u hry King Quest 6 a podobně.

Ted' již ke zpracování hry. Grafika hry je celkem dobrá, ale detaily nejsou takové, jak jsme si již zvykli vidět na dnešních CD hrách. Možná to je tím, že hra neběží v SVGA, ale jen ve VGA. Chození postavy je plynulé a dalo by se říci, že velmi realistické. Hudba je pochopitelně v CD kvalitě a je naprosto vynikající. Při dramatických situacích je hudba vážná atd., protože situaci tam je moc a to zde nebudu vše popisovat. Zvukové efekty jsou snad na této hře to

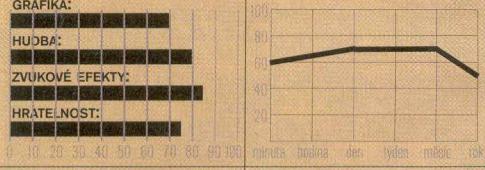


Ringworld první díl: Grafika se téměř nelíší, zato v hudbě a zvukových efektech je slyšet znatelný rozdíl. Jak jsem již řekl, je to také tím, že druhý díl je na rozdíl od prvního již na CD. Space Quest předposlední díl: Grafika je velmi podobná a prostředí také. Jak jsem již řekl, hra Return to Ringworld není zas tak nic nového na vašich monitorech. Na konci této recenze bych chtěl říci, že hra je přes opakováné téma stále dobrou pařbou (nyní se pokusím říci vám to: tato recenze též -ml-) a ten, kdo dohrál její předchozí díl, si nesmí druhý díl v žádném případě ujít.

SHADOW ■

## RETURN TO RINGWORLD

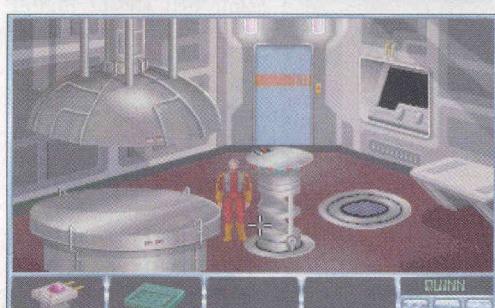
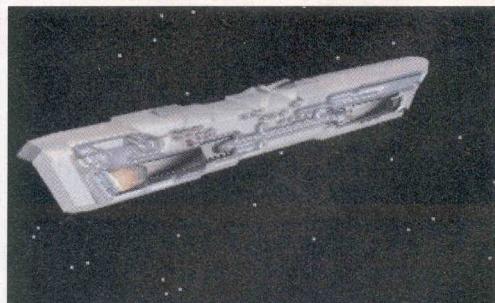
84%



ADVENTURE	
Return to Ringworld	84
Space Quest	80
Ringworld	75
King Quest	70
Police Quest	70

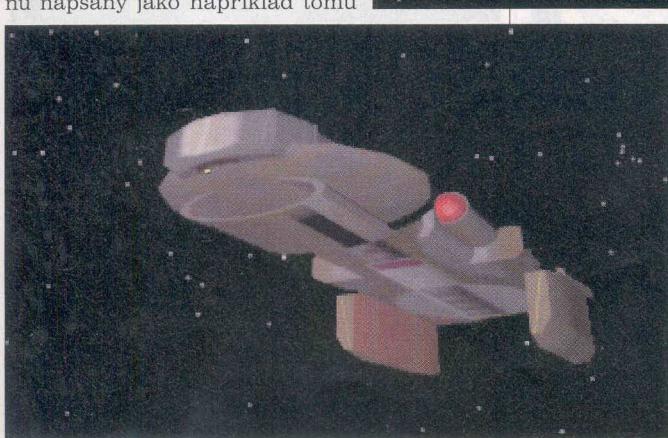
Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM. Požadavky: 386/33, 4 MB RAM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Tsunami, 1994.

Zapojil: JRC. Testoval: Shadow



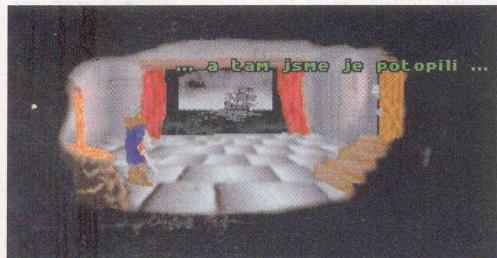
nejlepší. Například otevírání dverí je natolik provedené, až jsem z toho za celý den neumyl ani jednu mrtvolu (hrůza, co?). To se týká i střílení z pistole, chození, mačkání různých tlačítek atd.

Nyní se vám pokusím tu hru porovnat s jinými. Space Quest, poslední díl: Grafika je naprosto stejná. Tato hra měla ovšem velmi slabé zvukové efekty a hudba také za moc nestála. Hra má také stejně prostředí, takže by se dalo říci, že nic nového pod sluncem nám firma Tsunami nepřinesla.



**T**ak je to tady. První dobrá česká hra na PC je pokořena. Ano, čtete dobře. Hru jste již mohli vidět v Excaliburu 29, kde byla recenzována. Hru jsem hrál asi dva dny, než jsem ji dohrál a můžu říci, že to dalo velkou práci. Několikrát jsem se nemohl dostat dál, a byl jsem opravdu bezmocný. Tímto jsem chtěl naznačit, že mi pomáhal ještě jeden člověk, kterému tímto děkuji. A protože chtěl být jmenován, tak ho nyní jmenuji. Říká si Krabathor a je to kluk jako buk (mimochodem rád si hraje na vojáky a umí vysoký Oli na skateboardu). Teď již k návodu.

Jestliže v návodu bude napsáno "promluv si" a vedle budou číslice, tak jsou to otázky nebo odpovědi, které postupně musíte volit v jakém jsou napsaném pořadí. Návod je velmi stručný a obsahuje jen nezbytné tahy k dohrání hry. Všem vřele doporučuji se nejen řídit podle návodu, ale i něco si jen tak na něco vyzkoušet. Programátoři měli velký vztah k humoru a doplnili hru bezvadnými vtipy. Teď již přichází samotný návod.



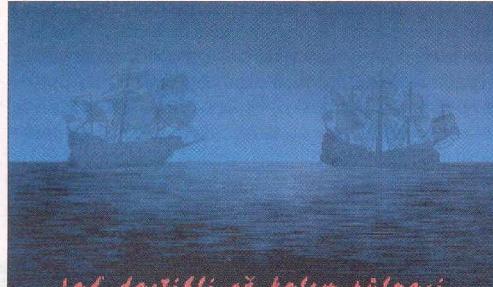
Na začátku hry jste se ocitli na pláži, kde projdete krovím. Nyní se nacházíte na něčem, co vypadá jako mapa ostrova. Zde se vydejte na pobřeží. Seberte láhev. Také seberte vodu z moře, kterou si naplníte do úst. Sbírá se stejnou ikonou jako věci. Nyní se vratte spět na mapu ostrova a běžte k velkému stromu. Seberte kámen, který se nachází u druhého kořenu zprava. Opět se vratte na mapu. Vydejte se k sopce.

Zde se nejdříve podívejte na trávu pod vašima nohami a pak ji také seberte. Vratte se na mapu a jdete k chatě, zde otevřete dveře a vejdete dovnitř. Na zdi je dýka, kterou seberte. Hned po sebrání ji nabruste sebraným kamenem. Teď již také můžete vyplivnout vodu z moře do krku (jak to jenom dělá, že měl v ústech vodu a srozumitelně mluvil). Někdy se na to zeptám programátorů). Nyní vyjdete ven a zavřete dvere. Seberte dřevo a za ním ihned pádlo. Teď obejdete chatu směrem k lesu a pak směrem do leva. Potom vlezete na komín. Jak jste si již všimli, dostali jste se komínem na půdu. Hned po probuzení prohlédnete dvakrát odhozené harampádi. Naleznete měch na nafouknutí člunu (který zatím nemáte - kiš, kiš, kiš kiš). Potom zmáčkněte červené tlačítko na bedně u okna. Propadnete se do přízemí k oslimu kouzelníkovi. Ten vám po dlouhém rozhovoru dá čtyři úkoly. Nyní vyjdete ven z chaty a dejte se na mapu. Zajdete opět k velkému stromu. Tam se dejte doprava a opět doprava, zde nožem rozřízněte kůru stromu a seberte vytékající kaučuk do lávky. Pak si také promluvte z kvetoucí orchidejí (2, 1, 2, 3, 1, 1). Po promluvě se vratte se na mapu a jdete do džungle. Dejte se do leva k sedicímu oslovi. Zde si s ním také promluvte (2, 1, 2, 2, 2, 3, 1, 2, 3). Hned v záptěti si s ním promluvte znova (2, 3, 1, 3). Pak se vydejte k automatu (něco jako ta hrobka, jak by řekl ml a JKL) a do něj nalijte láhev s kaučukem. Za to dostanete nafukovací člun. Nyní se vratte na mapu a běžte na pláž. Zde použijte nafukova-

■ PC

# Tajemství OSLÍHO ostrova

cí měch na člun. Pak také pádlo na člun. A člun zase na vodu. Hned do člunu vlezte a nyní se můžete vydat na plavbu na malý ostrov. Tam použijte palmu. Spadne vám kokos, který seberte. Jděte doprava a tam prozkoumejte náhrobní kámen. Seberte kotvu. Také si popovídejte s mrtvým pirátem kapitánem Kidem (1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 2, 1, 2, 2). Teď běžte zpátky do člunu a jedete opět na velký ostrov. Zde běžte k chatě, do které ihned vlezte. Použijte kokos a promluvte si s červeným závěsem neboli s oslem (1, 1). Dostanete kouzelný svitek. Běžte zpět na mapu a z mapy k velkému stromu. Zde použijte kouzelný svitek od kouzelného osla. Jak jste si všimli, objevila se páka, za kterou zatáhněte. Vlezte do nového otvoru. Nyní se ocítáte v koruně stromu. Seberte liánu a promluvte si s ptačím hnizdem. Dostanete list. Vlezte opět do diry, kterou se dostanete zpátky



před strom. Jděte hned opět dvakrát doprava až ke kvetoucí kytce. S tou si promluvte (1, 2, 3, 1, 2). Nyní běžte zpět na mapu a z ní se vydejte k chatě. Vlezte dovnitř a použijte list. Opět si promluvte se závěsem neboli s již zmiňovaným oslem (1, 1). Dostanete další svitek (nějak se to opakuje, nezdá se vám?). Běžte zpátky na mapu a z ní se vydejte do džungle. Jděte ke stromu s vinovou kůrou a zde použijte svitek. Po uzrání seberte dvě nožičky parku (na stromu můžete vyskočit několikrát. Prostě rečeno tolíkrát, dokud se vám to nepovede. Někdy to může být i desetkrát). Nyní použijte liánu na kotvu a kotvu s liánou na parky. Opět se vratte na mapu a běžte na pobřeží. Zde upravenou kotvu použijte na palmu a běžte k pozadi sopky. Co se posléze stane, to uvidíte sami. Běžte k žralokovi, na kterého se podívejte. Až bude žralokova tlama v detailu, tak mu seberte zub. Nyní se vratte opět na mapu a běžte opět do chaty. V chatě použijte zub a promluvte si se závěsem nebo vlastně vite s kým (1, 1). Dostanete opět další svitek, který hned použijte. Nyní jděte na mapu a z mapy na Mys. Zde se pokuste sebrat kamínek na konci výběžku. Co se stane, uvidíte dobře. Spadli jste do vody. Ve vodě seberte perlu a truhlu. Nyní již můžete použít kámen, který vám umožní se dostat ven z vody. Teď již jak to známe. K mapě, pak do chaty, použít perlu, promluvte si se závěsem (1, 1), uložte získaný svitek. Jděte na mapu a zní se vydejte k Velkému stromu. Zde vejde do díry. Na koruně stromu použijte truhlu na hromadu listí pod ptačím hnizdem. Teď se vratte dolů, kde seberte modrý krystal, který vypadl z rozbité truhly. Nyní se zase vratte na mapu a zní k sopce. Zde použijte dříví na žhavou lávu. Udělá se vám tím lávka a cesta přes žhaví peklo je volná. Teď se již nacházíte u kamenného osla, do kterého vlezete nosem. Vevnitř dejte modrý krystal do pravé diry a červený do levé. Tímto se vám otevřel levý vchod. Vylezte na plošinu mezi oslima ušima. Po pádu použijte svitek. Kladivo, co jste dostali, použijte na tmavé místo ve zdi. Do zdi také po vykonaném činu vlezte. Ocitnete se v místnosti, ve které běžte ke dveřím. Znenadání se v nich objeví Le Gek. S ním si popovídejte (1, 1). Pak ještě jednou (1) a to je vše. Nyní vás čeká závěrečné demo, ve kterém firma chtěla něco naznačit. Co?

U dalších návodů našledanou. ■ SHADOW ■

# SHAK

## The Seven Gates of Infinity

**Z**e začátku je dobré vygenerovat si vlastní partu, nebo vybrat ve městě ne úplně nejlepší charaktery, protože asi ve 3/4 hry se budete muset rozloučit hned se dvěma členy party najednou. Ty nejlepší si necháte nakonec a vezmete je do podzemí, kde zabijete..... he, HE!!

Až se objevíte ve městě, chvíli se rozkoukejte, projděte dle mapy celé město i s hospodama a krámama, pobijte pár zlodějů, něco kupte a jedem! Až budete mít alespoň 20000 po, podívejte se na mapu, máte tam vyznačeno zeleně místo, kde sídlí astronom Mernith. Je to starý ožrala, tak mu kupte cestou likér, je to ta největší láhev, co ve městě mají.

Bohužel, město se dělí na dvě části. Na zbohatlické sídlo, které obsahuje věci jako: knihovna, palác, divadlo, Mernithovo sídlo, banka; a na chudinskou část, která toto sídlo obklopuje. Vchod do sídla je z jihozápadu a ještě k tomu budete muset zaplatit veliteli stráži 4000 po. Neznašte se ho zabít, vojáci by po Vás šli. Alééé.... Jde ho sejmout fireballem, ale je to nečestný.

Kousek od tud je banka, ve které nechte většinu svých peněz, abyste se pro ně mohli později se ziskem vrátit. Dojděte k Mernithovi - zelená šípka na severu zbohatlické čtvrtě, dejte mu likér, on Vás poše k Matheru Fudiovi a dá Vám kartu, kterou Fudiovi doručíte. V jihovýchodním rohu města je brána se schody, před kterou leží pergamen. Vemte si ho, čist ho nemusíte. Dojděte k nejbližší hospodě (sever, východ). V putce naslouchejte, osloví vás mladý muž. Kupte tam večeři, odpovězte ano a on vás zavede k oné bráně za rohem ke svému mistrovi. Odpovězte: ne, ne, ano. Dejte dědkovi kartu, otevře pro Vás teleport do jiného světa. Pravej Kotek začíná!!!

Než tam vlezete, dojděte do banky pro úspory, nakupte nějaký ten proviant, tzv. chlebek, nějaký meč a brnění pro válečníka. V lese se dejte na jih, milafte obří sršně a jinou havěť a až dojdete na mýtinu, posbírejte houby, ty se dají pro-

dat. Otočte se na východ. Jděte až co to půjde a začněte hledat průchod do východní části lesa (jen jeden). U průchodu hlídá trapný medvěd. Zabít!

Pokud jste nezabloudili, jste ve východní části lesa. Jděte opět nadoraz na jih. V jihovýchodním rohu východní části lesa najdete myvala, který tvrdí, že je kostýmér z divadla, ve městě dá Vám listinu a prosí, abyste to donesli Fudiovi. Vraťte se k teleportu - sever, západ, průchod, sever, vlezte k Fudiovi, dejte mu pergamen od myvala. Dostanete klíč od jeho domu, což je žlutá šípka na mapě a magický recept. Vlezte mu do bytu, seberte láhev na míchání lektvarů a náhrdelník, který si musíte nasadit. Jděte do hospody Kelonia - nachází se u jižních hradeb sídla. Naslouchejte, dostanete důležitou případu do lektvaru pro myvala. Dokupte zbytek toho, co po Vás požaduje recept a z uvedených případů vyrobte lektvar, který doneste myvalovi do lesa. Po super morphingu z myvala na člověka dostanete logo Silmarills, které dejte chlápkovi v divadle. Otevře se vám teleport do mokřadu...

Tento teleport se podruhé a pak již pořád stejně v divadle objevuje pouze ve 2 hodiny v noci. Protože žádná brána není rozlehlá, ale za to se mění v průběhu hry, nenacházíte mapy. Nebojte, změny jsou minimální, zvládneme to. Jediný úkol se v mokřadech zatím skrývá a to najít a zabít vůdce domorodců. Ale bohužel, je to takový chudák, že až chodus. Zabte ho... HE! HE! Na domorodcích ve vesnici si můžete naškudlit úrovni kolik chcete, poněvadž se nebrání... he, HE!!! (-nečestné +efektivní +nutné +hezké +sadist...no FUJ!), doporučuj. Jak to udělat: odejít z vesnice, bude nahrávat, vrátit se, jsou tu znova, hezké! Leopardy mláte hodně (je to zdravé - Pumprdlík), jejich kůže se dá výhodně zpeněžit. Na největším prostranství seberte krystal a vraťte se do města. Starý známý ze začátku hry Vám sdělí, že v La Ville (jméno města) se ledacos změnilo, je zde nový park, nová ulice, vopice... ééé, v knihovně jsou nové informace,jenže Vám jsou na nic, protože čtete návod což znamená, že jste tzv. Mezci, což znamená nezkušený nebo zakyslý pařan říznutý lenochem.

Druhý den ve 2 hodiny v noci jděte znova do mokřadů, místo šelem by zde měli být bažinní netvoři, místo krystalu supermeč a navíc musíte najít úlomek meteoritu je to lehké, až budete v blízkosti, pátý člen Vaší party Vám to oznámi. Seberte jej a vraťte se zpátky. Ve městě jděte do zahrady na jih sídla, v kroví si vezměte 10000

po a ve výklenku najdete velký meteor, kterému kousek chybí. Test intelligence čtenáře: Hádejte, co nyní uděláte? No vidíte jak jste chytří! Další teleport je na světě!!! Tak tam nelezte. V zimní krajině byste totiž bez kožichů a za stáleho okousávání vlky přišli nejen o život, ale i o plechovej hrnek a pár zlatejch zrnek! Nakupte kožichy, nejlepší brnění a slušné meče, hlavně lana okolo pasu a hurá. Zatím máte jediný úkol a to sice probít se přes vlky, medvědy a sněžné muže, až ke stroji času, kde vložit krystal a vrátit se zpět. Tady to vypadá složitě, ale téměř vše se propojuje, kromě několika hlavních cest.

Až vylezete z města, potkáte chlápka, kterému jste koupili večeři, je na nic. Jděte na západ města, najdete tam novou ulici vedoucí na sever, vede ze staré mapy do prázdnna, ke kompasu, dost nedobré.

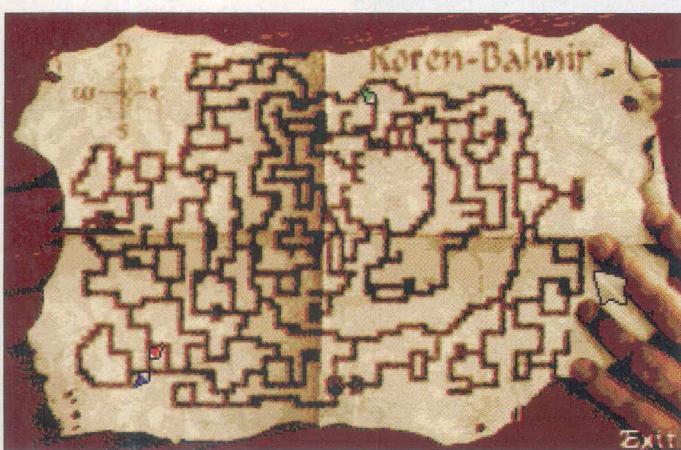
Najít to musíte, poněvadž pátý člen upozorní. Vlezte tam, pobijte zelené chodusy. Najdete teleport za rohem. Za timto teleportem jsou dvě zcela odlišná podzemí, do toho kterého podzemí se dostanete podle toho, v kolik vlezete do teleportu. Musíte se trefit do takového, kde na začátku není zamčená brána. Pokud jste se trefili, následuje hlavní chodba, ze které budete chodit do jednotlivých minidungeonků. V chodbě lítá ohnivá koule, moc to nebere, ale vyhněte se. V celém následujícím podzemí, co Ishar III obsahuje, neuvádí takové samozřejmosti typu: seberte prachy, seberte chleba, seberte klíč a to proto, že klíče jsou univerzální - každý pasuje všude a nepletete si páky s klíči, někdy to tak vypadá. Jedem.

Z hlavní chodby je zatím jen jedna cesta: do sklepa nemrtvých... bububu !!!! Mrňavé podze-



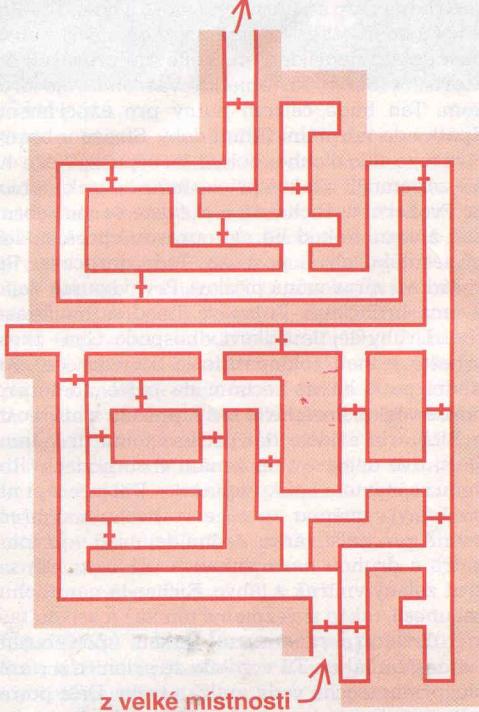
mí se spoustou kostí, které mají jednoruční meče, lucerny a maso visící z žeber. Kousek od vchodu směr za frňákiem je důležitá páka, přepnout. V jedné větší místnosti jsou dveře, které otevřete klíčem, abyste si s úsměvem na lici odnesli zase klíč?? Najdete ještě jedny dřevěné zavřené dveře, klamou gamesniky, protože k nim přijdete později odjinud a z druhé strany!!! Svinstvo... Vraťte se do hlavní chodby. Tady se Vám otevřely dveře, za nimiž najdete obrovskou místnost, ve které poletují oslepující bílá světlá. V této místnosti zabijte docela slušného kouzelníka, u něj přepněte páku, sejdete dvěma schodišti dolů, jedno vede ke zmiňovanému propojení se sklepem nemrtvých, dveře u páky nejdou otevřít je to propojení s hlavní chodbou druhé, schody dolů vedou do doupěte nádherných, chlupatoučkých, malinkatých pavouků.... brrrr!!! Zajděte do jejich doupěte (oprava) a posbírejte tam vše potřebné. Poté se vraťte ke dveřím a dejte se rovně. Přichází obrovská hnusnost. Obrovská koule se kutáli chodbou sem a tam. Chodba má výklenky, v jednom je páka. Musíte to vypočítat tak, abyste beželi za koulí, ne abyste ji chytily! Uhýbejte do výklenku, přemýšlejte, sic jste mrtví, uff!

Máte to za sebou. Za koulí jsou dvoje dveře, jedny na předchozí páku, druhé na klíč. Za dveřmi jsou schody nahoru, vylezete po nich do další obrovské místnosti, jsou zde opět světlá.



Uprostřed místnosti, ve výklenku jsou hodiny, vedou od těch jedny dveře. Když se dvakrát dotknete kyvadla hodin, posunete čas o 1 hodinu dopředu. Ty jedny dveře, které od těch vedou, se otevírají jen v určitou hodinu a jen určitý čas

už bez plynu,  
v pravo láva



zůstanou otevřeny. Za dveřmi najdete labyrint chodeb a časových dveří. Na tohle mapu pro jistotu přikládám, protože je tam plyn a čím déle tam budete, tím rychleji jste mrtví! Mmm, bomba, bomba!!! Až to podle mapy probloudíte, dostanete se na křížovatku typu T. Vlevo je pár věcí, vpravo dveře na klíč. Až se vypořádáte s doternými hromotluky, sestupte dolů a kulte oči! Ta originalita! Nalézáte se nad lávovým polem, od kterého Vás dělí kamenné sloupy pod vašima nohami. Nezahuťte tam! Uprostřed pole visí klic s dívou, kterou jdete vysvobodit. Na některých sloupech je namalován kruh. Když

takovýto kruh sešlápnete, spustí se klic s dívou o jeden stupeň směrem dolů, tedy... ehmm... k lávě. Musíte se k ní dostat nejlépe tak, že cestou sešlápnete pouze jeden kruh a těsně před klicem sešlápnete poslední kruh dvakrát. Vykopněte někoho z party a vemte dívku. Vraťte se do města.

Jděte se vyšpat do hospody a ve spánku se vám zjeví kouzelník Jon. Poradi vám toto: Koukněte se na mapu (nová žlutá šipka), dojděte tam, naproti dveřím ve fontánce vezměte klíč a vlezte dovnitř. Dostanete 5 převleků za strážní gardu. Obleče si je, dívku zamaskujete tak, že ji dáte na hlavu helmu a vlezte do paláce. Právě jste oklamali stráž. Přivítá vás guvernér Zoltar. Sudejte dívce helmu, její otec ji pozná. Vykopněte dalšího člena party a vemte Zoltara. S oběma dojděte do prvního lesa za Fudiem. Family Zoltar vás opustí. Vylezte ven a naverbuju město nich nějaké lepší postavy Unknowna a Bragila ještě ne.

Vraťte se do lesa, jděte pořád na jih až narazíte na chaloupku. Nebojte se, Babu Jagu včera povídali. Promluvte si s mužem, dostanete klíč od posledního dobroružství. Prohlédnete si ženu, ta na Vás sesle kouzlo, které Vám velmi pomůže v posledním podzemí. Bez něj by vám ubývali životy, vlezte do města, Fudius Vám dá druhý krystal, který doneste do zimní krajiny a vložte do stroje času. Vratte se do města a hned zpátky do zimy. V mírných detailech se to tu liší, ale základ je stejný. V místech, kde byla chodba vedoucí i ke stroji času je nyní chodba, která vede na novou skalní římsu, kde v pravo leží kouzelný opasek. Nasadit, avšak Pozor. Nefunguje jako lano, takže si dejte bácha.

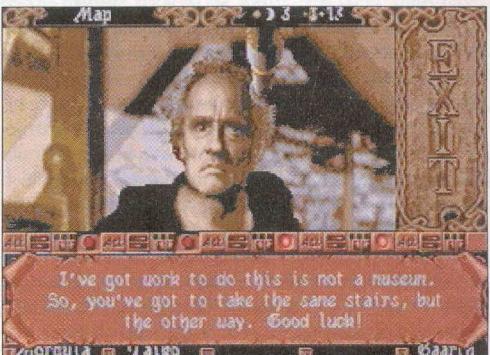
Máte do lesa, dejte se směrem k chaloupce, ale místo ní kousek více na jih seberte ve smrčině parádní meč. Vratte se do města, nakupte vše potřebné, můžete si to dovolit. Kdyby ne, dořučte balík z jedné východní hospody do hospody na jihovýchodě. Dojděte k teleportu do podzemí. Na východě trefte zamčenou bránu použijte klíč od muže z lesa, pokřižujte se a vstupte. Čeká Vás úplně poslední zkouška, na jejímž konci čeká sám velký ohnivý drak!!!!

Nejprve jděte nahoru po schodech, co jsou před vám. Objevte v načervenalém dungeonu. Najděte klíč, ale neotvírejte s ním žádné ze

dveří, které jsou postaveny proti sobě, jsou za nimi jen peníze, které už nebude potřebovat, protože u sebe máte alespoň 100000 po a dalších 50000 po v bance, že jo?

Je tu opět chodba se slabou ohnivou koulí, na konci chodby otevřete klíčem dřevěné dveře. V další části dungeonu nasekejte z netopýru 50 kg netopýřího. Vše tu posbírejte, v jedné chodbě je kouzelník, který umí utvořit 3-4 supernetopýry, kteří vypadají stejně jako ti naporcovani, ale jsou mnohem strašnější. Připravte se na zájem nejtěžší souboj vaši kariéry a zabte je.

Máte to za sebou nebo za sebou? Jestli jste přežili, vraťte se do města načerpat nové sily a vratte se k bráně, ale místo nahoru se dejte doprava. Držte se pořád vpravo, přehazujte páky a sbírejte předměty, duchy na zemi zabijte když se začínají vzpírovat. Až uvidíte schody nahoru, tak vězte, že vedou do první části horního dungeonu bez netopýru. Přízemí důkladně prolezte, nahrajte si pozici. To proto když se za Vámi zavřely dveře a neměli jste přepnutou páku, ke které byste se už nedostali. Dostanete se do části, kde se za Vámi začnou zavírat dveře, tak v úseku mezi za Vámi zavřevšimi a ještě neprošlými dveřmi dveřmi přepněte páky jinak také můžete zůstat uzavřeni. Nakonec dojdete



k zamčeným dveřím, kterými se dostanete do obdélníkové chodby, která má výklenky. Ve výklenkách jsou vždy tři okna, prostřední z nich je vyskleněn. Dá se do nich házet vše, avšak peníze ne. Asi to je hádanka, na kterou jsem krátkej, ale obejdeme ji, jak jinak než necestně!!! Z chodby vede odbočka, ve které proti vám létaři hnusné šípy. Ty šípy se snad vypínají po naházení čehosi do výklenků. Protože Vás k tomu nutí moje blbost, sejvněte pozici a zkuste proběhnout, dá se to udělat tak, že vlezete na začátek chodby a zase ven, až šípy proletí, vyběhnete kupředu. Jak vidíte, jeden až dva lidé to odnesli. Jestli to byli válečníci, nic se nestalo, ve městě si věmte Unknowna a Bragila, stejně jsou nejlepší!! Pokud to byl kouzelník či klerik, nějaké vemte a vytrenujte je na domorodcích v mokrudech, sadismus. Z chodby uhněte doleva, zabijte kouzelníka chuduse, seberte věci a přepněte páku, která otvírá dveře za tím prokletým a hnusným kouzelníkem s netopýram, zpátky přes šípy se dostanete tak, že poběžíte za již vystřeleným šípem a včas uhnete vpravo, ale radši taky sejvujte. Až bude vaše parta znova kompletní, dojdete ke dveřmi za netopýrem kouzelníkem. Vstupte, Drak Vás už čeká! Za dveřmi je místnost, kde vymlatí pekelníky s meči. V místnosti jsou dvě průchozí zdi, za kterými jsou malé místnůstky s chlebem. Sestupte dolů. Opět láva, opět sloupy. Ale jednodušší. Sestupte na kruh, objeví se sloup. Když znova sešlápnete ten samý, zmizí! Timto způsobem se dostanete až k drakovi, veče k němu dlouhá cesta, nejprve s propasti. Zabijte ho, má 2000 životů!!!

The end

Návod porodil: ROBERT BALHAR ALIAS CHROE  
Nashledanou u návodu na Ambermoon !!!

# PEPPERS ADVENTURE IN TIME

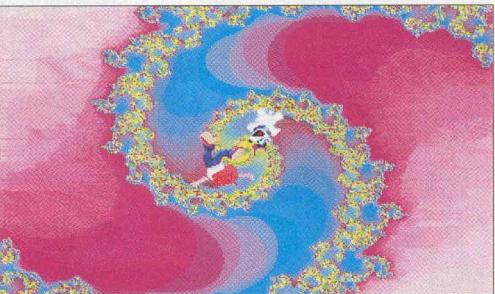
## Část První

Seberte žvejkačku a dejte ji trochu rozžvejkat tomu, co vzdáleně připomíná psa. Je opravdu talentovaný (ten pes) a tak výtorem zalepte díru ve spadnutém okapu. Připevněte ho na místo. Dejte psovi napít a zkuste vyšplhat po okapu. Vyslechněte si rozhovor svých rodičů o strýčkovi Fredovi. Nyní nastane celkem zajímavé zpestření, v průběhu hry můžete totiž občas ovládat přímo svého psa a tato chvíle právě nastala. Použijte ikonu hrabání na záhonek kyticík. Přivlastněte si postroj a vytáhněte s ním psika nahoru po okapu. Setřete prach z okna a mrkněte se na plány dr. Freda. Ten totiž vynalezl stroj času (ach, ach) a rozhodl se trošku změnit historii. Co kdyby například nebyl vynalezen penicilín? Naštěstí si chce jenom trošku pohrát s historií Ameriky, konkrétně s napojatým rokem 1764. A hlavně s Benem Franklinem. Samozřejmě ho musíte zastavit. Bohužel se to nepodaří a putujete do minulosti zachránit co se dá. Pokláboste s mužem v kládě. Dejte mu napít vody ze kbelíku a osvoboďte ho. Bohužel Vás za to zavřou. Tady nemůžete dělat nic, dokud se na Vás dívá strážný. Takže mu to překazíme. Seberte ubrus a kladivo. Kladivem vypáčte hřebík z okna. Zatlučte okno vzniklým kompletom. Konečně klid! Seberte trochu sušenejší rostlin a odsuňte bednu vlevo. Následuje změna ovládání, takže prohrabte díru na svobodu. Hurá pryč. Venku seberte kost. Tu hodte na sušici se šaty. Pejsek Vám je strhně. Obléknete se do koloniálního převleku. Naberte hrst oblázků ze země. Vyjděte před barák. Stane se celkem dost věci, např. nás milovaný pejsánek bude unesen. Ted se dá dělat pouze jediná věc a tou je ustoupit do pozadi (doslova).

Na otázky v kvizu odpovídejte: C, B, D, A, C.

## Část druhá

Pokecejte si s hippikami a dvěma osobami sedícími pod stromem (ach, ta láska). Z pod stromu také seberte malý pytlík. Podivejte se co obsahuje.



Obejděte všechny obchody a se všemi lidmi kláboste. Dozvěte se mnoho zajímavých informací. Pokud Vás někdo bude ignorovat (nedej bože), tak mu kameny zdemolujte okno. U řeky seberte klubko vlny zestromu. Na poště opět všechny prokecejte. Najděte balík adresovaný Benu Franklinovi. Rafinovaný důvod, jak k němu proniknout. Venku vraťte chlápkovi jeho kuličky, odmění Vás minci. Stráže u závory Vás za ni pustí dál. Jako pes pročuchejte všechno v místnosti. Zuby zdemolujte přiborník. Seberte kost a klíč. Krabičku sežerte. Schovejte kost a klíč do své postýlky. Přichozího pořádně poraďte. Zuby zatáhněte za hodiny a hurá do tajné chodby. Strhněte závěs. Trochu se zde rozhlédněte a počíchejte si. Rozšířte otvor do myší díry a protáhněte se. V další tajné chodbě se podivejte na oheň. Jako dívka zaklepejte na dvere a dejte Deborah balíček. Bohužel Vás vyhodi. Tak ho otevřete a zaklepejte tam znova.

Na stupidní otázky v kvizu odpovídejte: D, B, B, D, C.

## Část třetí

Promluvte si z Benem, dá Vám řetízek a tzv. Jeho Trináctero. To si z radosti přečtěte a nezapomeňte se podle něho řídit. (Cha, Cha) Dejte mu plánek, který se povaluje vedle na stole. Bohužel Ben nechce nic dělat, dokud mu neohřejete vodu v jeho škopku. Seberte rajče a jděte do místnosti s krbem. Pokuste se vzít sirky a zapálit oheň, ale máte smůlu. Oheň je pouze pro kritické situace. Takže jednu naaranžujeme. Plácnete si rajče na sebe a je to. Mimochodem, tohle to byla podle mne nejnechutnější skunkárna z celé hry. U Ben-

na seberte tyčku. Ve vedlejší místnosti vyzkoušejte svoji osobní přitažlivost na magnetu. Nezapomeňte sebrat gumovou zátku (je blízko u magnetu). U Sally čmajzněte recept na bonbóny (vykukuje z levé stěny) a prokecněte ji. Jděte ven. Bohužel Vás objevil Old Fred a teleportal do doby Benova mládí. Má tu samozřejmě problémy. Promluvte si s Benem. Seberte ze skaliska roztrhané šaty a zahrajte si na strašidlo. Dej Benovy jeho šatíčky. V domě prozkoumávejte místnost dokud nepřijde Ben. Dejte mu provázek od Starocha Bena. Na oplátku Vás obdaruje drakem. Ten bude celkem nutný pro experiment. Zpátky do normální (Ehm) doby. Stráže u brány otravujte tak dlouho, dokud tě nepustí. Něco tu ale zapomněli a tak si přivlastněte kousek stanice. Prokecněte Richarda a pokuste se mu sebrat klíč z vozu. Pokud ho ale opravdu chceš, budeš muset dělat chvíli poslička. Tedy doručovat Richardova mravoučná přísløvi. První kousek dejte dvěma hrdličkám. Zajímavé, hned se mají zase rádi. Druhý dej tloušťkovi v hospodě. Cha - zkuste ještě jednou zaklepat, to je tragédie, co? Poslední patří liným hochům na poště. Jděte pro novou várku. Promluvte si s hippikem v místnosti u Richarda a jděte dát přísløvi tomu druhému. Další dvě dejte dvoum ženám v obchodech. Rovnou se stavte u babky zelinářky. Dej ji recept na bonbóny výměnou za láhev s nechutnou břečkou. A pro další várku. Jednu dej muži v prvním patře a druhou hazardnímu hráči. Koze dej sežrat zelený vnitřek z láhvě. Richarda nám bohužel unesli, takže si vezmeme ten klíč a velkou tašku. Pro experiment s drakem potřebujete leidenskou láhev. Tu vyrobíte ze sklenice a stanice, přidat trochu vody, zátky a tyčky. Dále potřebujeme papírového draka, klíč, plánek experimentu a hedvábný provaz. Všechny ingredience dejte Benovy. Následuje dlouho očekávaný experiment. Cha, až žijí démoni a duchové, tedy autori z toho neudělali takovou suchárnou, jakou bezprochyby mohli.

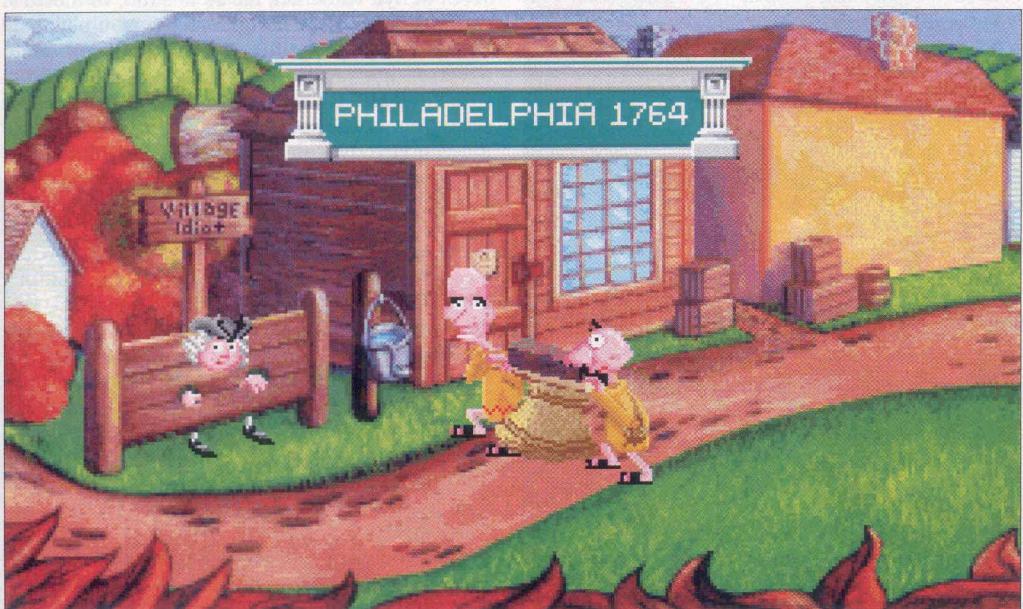
Na kviz odpovídejte D, C, B, D, B.



## Část čtvrtá

Ze zbořenosti seberte všechno co dá sebrat, tedy asi pět věcí. Jděte vedle a přivlastněte stoličku k žebříku a hopem na půdu. Osvoboďte poštovního holuba a otevřete mu okno. Jako pes projděte tajnou chodbou přes krb do studovny. Trošku se porozhlédněte. Prokažte své správné zvídce choutky tím, že roztrháte pantofle. Poslechněte si rozhovor. Až Percy odejde, kousněte!!! (...do Beasta!! -ml-) Čmajzněte dopis od krále a rychle zmizte. Dopis předejte holubovi. Opět jako mladá lady. Od Bena se dozvěte, že jeho žena je zajata ve skladisti. Takže osvobodit ji a ještě k tomu někde Richarda. Ach jo. Cestou se stavte u stromu, kde je nalepená vyhláška. Tu odlepte. Odevřete tajnou skrýš. Vyřešte hádanku (stejný princip jako hra Patnáct) a vezměte si Benovy milostné dopisy. Strážim ukažte dopis od krále. Pokud to ještě někomu nedošlo, tak Richard a Deborah jsou jedna a táz osoba. Deborah je znechucena Benovou leností a tak se musí přesvědčit, že se to změnilo. Dej ji jeho milostné dopisy a ukaž šaty z Richardova (tedy vlastně jejího) vaku. Následuje šťastné shledání.

Na kviz odpovídejte: C, D, B, A, C.





### Část pátá

Opět pokocat z Benem. Dejte mu přečíst dopis od krále. Vraťte do tiskařského stroje páku a Ben již může z radosti tisknou manifesty. Ty musíte roznesít všem dostupným lidem v okolí. Při návratu k Benovi opět zasáhne dr. Fred, tentokrát tě chce přenést do pleistocénu k dinosaurům (no když nad tím tak uvažuješ, tak ti tam asi ještě nebyli, takže si tam něco dosadí). Bohužel se mu to opět nepovede... Vzbuďte přestárlého Benu. Seberete jeho brýle a vravte mu je. Ulehčete mu trápení s jeho dnou, darováním rostlinek ze skladistě (spíše z vězení). Před jeho domem ale chudák malej zjistí, že nemá klíče. Koukněte se do klíčové dírky. A vida, klíč je v zámku z druhé strany. Seberete větvíčku a použijte starý trik v němž figurují zamčené dveře s kličkou z druhé strany, větvíčka a noviny. Teda s malou změnou: místo novin magnet. Otevřete dveře.

V kvizu odpovídejte: C, B, A, D, C.

### Část šestá (a asi taky i poslední)

Standardně si promluvte z Benem, dá Vám dračka. Ted' musíte připravit něco na podplacení vojáků na mostě. Jděte k zelinářce. Dej ti vějř, tím ji zbavíte dotérných much a potom je Vám ochotná pomoci. Venuj ji na to čokoládu a ona Vám vyrobí speciální čokoládové bomby... Teda, to je asi tím filmem včera. Samozřejmě že pouze čokoládové bonbóny. Dej je červenokabátníkům, trochu jim to schladí hlavy. Pomoci draka se dostaneš přes vodu zezadu k domu. Proplíž se za keři až k oknu. V pracovně seber tužku a papír ze stolu. Použijte to na sebe a hned máte kombinaci k tresoru. Sundejte obraz a otevřete ten tresor. Seberete ukrajené věci. Nezapomeňte tresor zavřít a obraz vrátit na původní místo! Zahrajte na hudební nástroj v pravém rohu. Pejsek se nám ozval. Ale bohužel to slyšel i někdo jiný. Takže opět zajetí. Ted' to ale bude prkotina. Vyjdí ven a hlídáčovi dej drbátko. Jděte do bludiště. Podívejte se, promluv na každé dveře, které tam jsou. Někde ten pes přece musí být. Jako pes vyzvedněte schovaný klíč z polštáře. Magnetem se protáhně pod dveřmi a... Zpáteční cesta se najde pomocí účinného čichu psi rasy. Hned se ale musíš schovat do dveří vlevo. Jako holka zneškodníš Imu hrncem barvy. Jako divoká šelma kousni



Percyho. A hlavního padoucha (Beasta? -ml-) Leidenskou láhví. Otevři davu dveře, aby si mohli klidně padouchy trochu zlynčovat. Až na to přijde řeč vraťte ukrajený majetek. A už jenom slavný konec. Teda až na to že dr. Fred má pořád všechny trumfy v rukou.

Na konečný nekonečný kviz odpovídejte: A, C, B, D, C.

**OP + BEAST**

■ AMIGA

# DARKMERE

### LEVEL 1 - MĚSTO

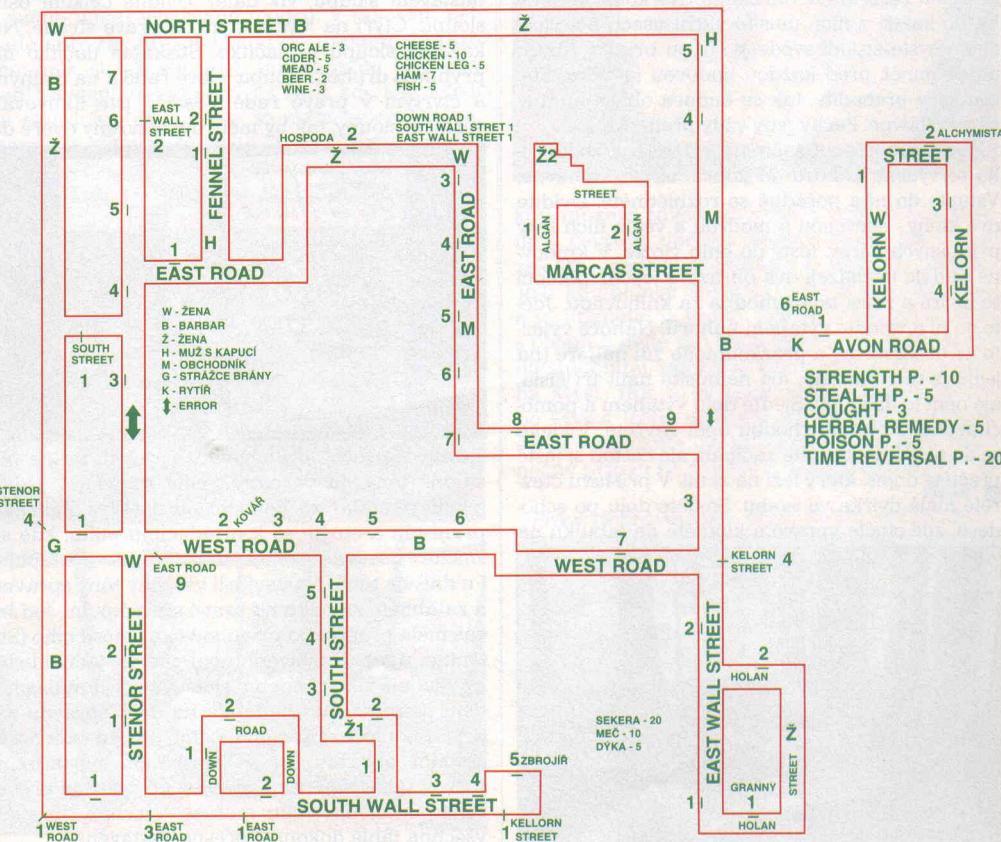
Nejprve několik slov k mé mapce. Nechci ji moc vychvalovat (poznáte sami, jak je super), protože bych tím zaplácl moc místa, a proto přejdu hned k vysvětlivkám. Nejprve k vysvětlivce s prozaickým označením "error". Taktéž označený úsek na mapě ve skutečném městě neexistuje. Ačkoliv jsem se sebevíc snažil, chybou jsem neodhalil, a proto jí příčtu jen mému měřítku a ne programům. Ostatní vysvětlivky jsou bez problémů, a proto jen stručně. Ženy a obchodníci jsou (bez urážky) na nic, můžete si s nimi pokocat, ale to je tak vše. Podobně je tomu i s barbarou, až na jednu výjimku, o které se zmíním později. Žebráci jsou dost vykutáleným živlem v tomto městě, protože chtějí za informace zaplatit (ostatní to dělají zadarmo), ale i tak se nic moc nedozvítí až na dvě výjimky. Žebrák s označením Ž1 vám prodá za 30 zlatých kláč k adresou 1 Avon Road a žebrák s označením Ž2 vám za 20 zlatých prodá klíč k adresou 1 Holan Street, kde žije, v rozhovorech často zmiňovaná, babička.

Ted' již k návodu samotnému. Vaším cílem je zjistit heslo, aby vás strážce brány pustil z města. Zajděte nejprve ke kováři (2 West Road), ten vám poradí, ale za 5 ingotů, takže vzhůru do prohledávání domů. Mapky těch domů jsem již nedělal, jelikož jsou jednak v jiném měřítku a jednak ty tři, čtyři místnosti není třeba mapovat. V nich najdete mimo ingoty a spousty jídla a pití také sejvovací lektvary (time reversal potion, které jinak seženete za 20 zlatých). Těch 5 ingotů dejte kováři a on vám řekne, že heslo se můžete dozvědět od bratra onoho strážce brány a že toho bratra vám pomůže najít babičku (Granny). Ted' můžete jít buďto za žebrákem Ž2

a koupit klič od bytu té babičky, anebo jít do hospody (kam jinam) na 2 East Road, kde se ten bratr nachází. Tam toho vousáče (oni ti bratři jsou totiž trpaslíci) opravdu najdete. Ale vzhledem k tomu že jste elf a smrt jednoho z jeho bratrů má co dělat s elfy, tak vám nejprve nic nefekne. Ale alkohol je metlou lidstva a trpaslíci nejsou vyjímkou, proto vám to heslo řekne, ale za sklenici driáku zvaného "skullbaster". Jděte pro něj k hostinskému, ale chyba lávky, chybí mu potřebná ingredience a tu má jen alchymista žijící za mostem v ulici Kelorn Street v čísle 2. Vzhůru na most. Ale nejásejte předčasně, most je totiž hlídán šíleným rytířem, který vás jen tak nepustí a kterého ani nelze zabít. Tento rytíř má ale slabost ve zbraních, ale i když nabízí něco mečem nepohrdne, jako propustku požaduje sekera. Tu lze získat u zbrojíře a to hned dvěma způsobem. Bud' ji mírumilovně koupíte za 20 zlatých anebo si ji jednoduše vezmete z truhly. To ale předpokládá za a) vlastnictví klíče k truhle, který se všude hojně vyskytuje a za b) nepřátelství jeho bodyguarda a všech barbarů ve městě (ti jsou ale spíše otravni než nebezpeční). Nyní stačí sekera předat rytíři a cesta je volná. Ale opět nechval dne před večerem, alchymista sice onu ingredienci vlastní, ale vydá ji jen za protislužbu. Požaduje navrácení tří lektvarů, které mu byly odčineny. Ačkoliv mi hledání těch lektvarů připadalo složité, opak byl pravdou. Stačí vyhledat tři muže s kapucí (viz mapa), zabít je, sebrat jim ty tři lektvary (a samozřejmě penize) a je to. Ted' již to je závěrka. Lektvary dáte alchymistovi, ten vám dá onu ingredienci, tu dáte hostinskému, ten vám namíchá onen driák, tento nápoj dáte trpaslíkovi a vše heslo. Nyní vzhůru k bráně. Strážce vás ale ještě nepustí, nejprve vás pošle do kostela (Temple v Algan Street). V kostele zneškodníte dva orky, tím zachráňte Druida, kterým vám za odměnu poskytne pár informací. Znovu k bráně a hotovo, město máte za sebou.

LEWIS ■

Pokračování někdy jindy

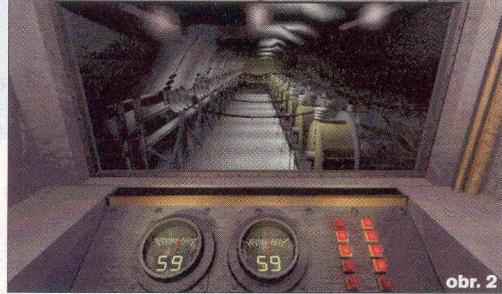


# Myst

**H**ra Myst je jednou z nejlepších her na CD-ROM, a proto si zaslouží, abyste ji každopádně dohráli. Nevíte-li si z něčím ve hře rady, tak proto je tu tento návod, s kterým se vám snad Mysta podaří dohrát. Nad Mystem byste měli strávit tak den totálního nasazení, ale chcete-li jej dohrát během deseti minut, tak přeskočte všechny zde popisované Věky a jen před všemi budovami přehodte páčky (jak se dostat na ostrov s hodinami je popsáno v Mechanickém Věku). Pak jděte do doku a tam páčku vypněte a jestliže jsou všechny zapnuty, tak by se měla otevřít tajná dveře a v nich by měla být bílá stránka. Seberte ji a dále postupujte podle konce návodu. Při tomto rychlém dohrání se samozřejmě vůbec nepokocháte skvělou grafikou a nerozluštěte žádnou hádanku. A hrájeteli hru jen kvůli závěrečnému demu, tak vás musím zklamat, protože se prostě vůbec nic nekoná.

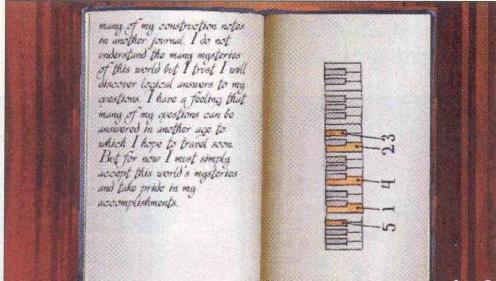
Ale nyní se již přenesme na tajemný ostrov Myst, na kterém na vás čekají dvě kouzelné knihy, do každé z nich musíte vložit všechn pět stránek, abyste získali svědectví obou bratrů. Abych nezapomněl, před každou budovou je páka, kterou když přehodíte, tak se budova objeví na mapě v knihovně. Páčky tedy vždy přehodte.

Vaši dlouhou pouť začínáte v přístavu, ze kterého se vydejte nahoru do kopce, až ke knihovně. Vstupte do ní a pořádně se rozhlédněte. Uvidíte dvě knihy - červenou a modrou a vedle nich listy příslušných barev. Listy do knih vložte. V knihovně se dále nacházejí dva obrazy, s jejichž pomocí se otvírá a zvírá tajná chodba za knihovnou. Jděte do ní a vyjďte výtahem nahoru. Nahoře vylezte na oba žebříky a prozkoumejte zdi nahoře (na jedné z nich můžete, ale nemusíte najít tři čísla, ale není to důležité). Sjděte dolu výtahem a pomocí druhého obrazu chodbu opět zavřete. Vydejte se do přístavu, kde jste začínali, ale cestou si ještě přečtěte dopis, který leží na zemi. V přístavu otevřete malá dveře ve svahu. Sejděte dolu po schodech, zde otočte vpravo a klikněte na tabulkou na

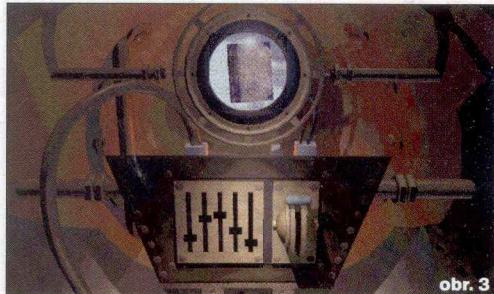


stěně. Na číselníku nastavte 08, a pak stiskněte tlačítko. Otočte se a stiskněte knoflík v dolní části bazénku a vyslechněte zprávu.

Vratte se ke knihovně a jděte dolu směrem k bazénku, ale pokračujte dál lesem až k elektrárně vpravo v lese. Vstupte do ní a sejděte dolu po schodech. V místnosti s ovládacím panelem nastavte hodnotu 59 (viz obrázek 2). Vraťte se ke knihovně a otočte se k bazénku (je to důležité pro správné nastavení sloupů, viz dále). Uvidíte celkem osm sloupů. Čtyři na levé a čtyři na pravé straně. Na každém sloupu je tlačítko. Stiskněte tlačítko na prvním a druhém sloupu v levé řadě a na druhém a čtvrtém v pravé řadě. Jestliže jste aktivovali správné sloupy, tak by měly být otevřeny dveře do

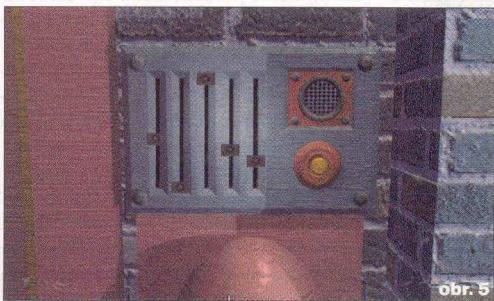


rakety napravo od knihovny. V raketě hrajte postupně tóny na varhany podle schéma v jedné z knih ve knihovně, nebo viz obrázek (6). Zahrajte první tón a otočte se k ovládacímu pultu, kde se snažte nastavit stejný tón. Stejně postupujte i u dalších tónů. Nastavte-li všechny tóny správně a zatáhněte za páku na pravé straně pultu, lod by vás měla přenést po prvního věku - měsíčního (Selénitic Age). Nastavení není vůbec jednoduché a vyžaduje velký hudební sluch, který já mimochodem nemám. Tato hádanka mi dala opravdu zabrat a pomocí vám mohu jedině tím, že vám předkládám obrázek (3) se správným nastavením (pozor, táhla jsou velmi citlivá a aby vás lod přenesla do měsíčního věku, musí být všechna, opravdu všechna táhla dokonale přesně nastavená).



obr. 3

V tomto věku (jako v každém) musíte najít dvě stránky do knih, ale sebou můžete vzít vždy jen jednu. První ze stránek leží u vodní fontánky, která se nachází, půjdete-li hned první odbočkou vlevo. Druhá stránka je až na konci ostrova. Seberte tedy jednu ze stránek a vratte se na Myst následujícím způsobem. Jděte k budově, která je blízko místa kde jste přistáli a na tabulce vedle dveří nasměrujte táhla tak, aby první zvuk byl zvukem fu-jary, dále vody, větru, sopky a hodin. Nebude-li se vám nastavení dařit, stačí dát táhla do poloh viz obrázek (5). Po schodech sejděte dolu, až k metru,



obr. 5

které vypadají spíš jako Žlutá ponorka (to asi udělali autoři pro milovníky Beatles). Sedněte si do kresla a stiskněte "Forward" na řídícím panelu. Pomoci šipek se otáčíte na různé světové strany. Jděte na N,W,N,E,E,S,S,W,SW,W,NW,NE,N a SE. Na konci bludiště vystupte a jděte ke knize, která vás přenese zpět na Myst, kde vložte list do příslušné knihy a vratte se stejným způsobem zpět pro druhou stránku.

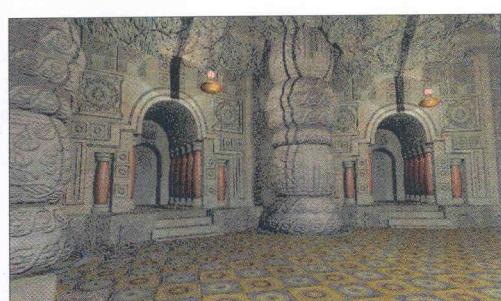
Máte-li obě stránky, pak se můžete s klidným svědomím vydat do dalšího věku, jakým je věk Lesní (Channelwood age). Z knihovny se dejte dolu z kopce. Minejte elektrárnu a jděte stále dolu až k moři. Otočte se doleva a dojděte až k srubu. Vejděte dovnitř a otočte se ke dveřím. V pravo uvidíte trezor, který otevřete pomocí kombinace 724 (to vše, někdo má v trezoru peníze a někdo zase třeba krabičku sirek - asi zde bydlí silný kurák). Z krabičky vyndejte sirku a škrňte ji o škrtátko. Nyní se otočte ke kotli a zapalte malý hořák vlevo dolu. Povolujte kolo tak dlouho, až tlak začne stoupat (kolo se povoluje zelenými šípkami a červenými se zase utahuje). Tlak vždy vystoupí na maximum a pak zas klesne na nulu. Toto se buďte několikrát opakovat. Až tlak nebude vůbec klesat, zavřete kolo, aby plamen uhasl a rychle vyběhněte ven a zaběhněte zprava za chatu a počkejte až otvor ve kmeni klesne na vaši úroveň a pak do něj vstupte. Výtah vás sveze dolu ke knize, která vás přenese do Lesního věku.

Podle mapky (1) dojděte k větrnému mlýnu, ve

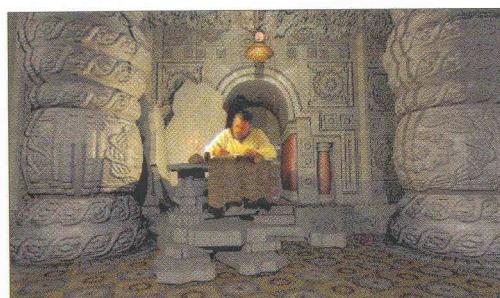


kterém otočte kohoutkem. Tím do hadice pustíte vodu, kterou přehazováním jakýsi vodních výhybek, nejprve doveďte k výtahu 1 (podle bublání poznáte, jestli voda protéká). Vlezte do výtahu a nezapomeňte zavřít dveře. Přehozením červené páčky uvnitř výtahu byste měli být vyvezeni do korun stromů. Nyní se orientujte podle mapky (4). V místnosti s označením (P) přehoďte červenou páčku, která vám otevřela schodiště (S). Po schodišti sejděte a doveďte k němu vodu. Vyjděte zpět po schodišti nahoru a vyjedte výtahem, který je nahoře hned vedle schodů. Jestliže jste opět správně nasměrovali vodu, tak vás výtah vyveze do třetího patra. V domě hned vedle výtahu nalevo se kromě jedné ze ztracených stránek knihy nachází také v zásuvce pod postelí ještě část pergamenu, kterou si pročtěte. V tomto patře se ještě v jiném domě povahuje druhá stránka. Seberte tedy jednu stránku (proto druhou se budete muset stejně ještě vrátit) a zpět na Myst se vraťte následujícím způsobem. Jděte zpět dolu, kde nasměrujte vodu k motoru. Na motoru přehoďte páčku a přejděte po vzniklémostě až ke klíce, kterou když otočíte, spojíte potrubí k výtahu 2. Nyní ještě k potrubí přivedete vodu, aby dotekla až k výtahu 2 a tím ho uvedla do chodu. Tímto výtahem vyjedte nahoru a klikněte na knihu, která vás přenese zpět na Myst, kde opět do knihy vložte získaný list příslušné barvy. Zopakujte proces se srubem, abyste se mohli vrátit do Lesního věku pro druhý list do knihy. (Musíte samozřejmě dovést vodu ke schodišti, aby vás výtah dovezl nahoru ke druhému listu a pak ho zas přehodit zpět a tím aktivovat výtah 2, abyste se mohli s druhým listem vrátit na Myst.) List opět vložte do knihy a tím jste si definitivně odbyli Lesní věk a na řadě je další, jenž je věk Kamenné lodi (Stoneship Age).

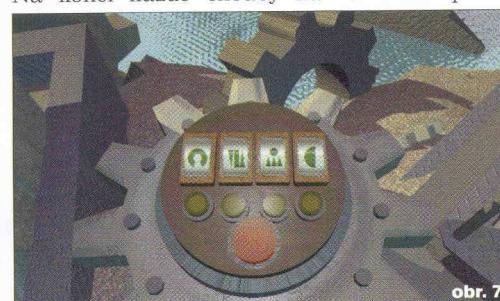
Jděte před knihovnu a deaktivujte sloupy, které jste předtím zapnuli a stiskněte jen sloupy se symboly hada, brouka a listu. Lod, která je v bazénku uprostřed, by se měla vynořit a s ní i velká loď v přístavu. Jděte tedy do ní a vstupte do



kajuty, kde klikněte na knihu, která vás přenese do Věku Kamenné lodi. Po přistání jděte doprava k třem tlačítkům krytých deštníkem. Toto zařízení funguje jako čerpadlo, které čerpá vodu z různých míst ostrova na jiné. Stiskněte pravé tlačítko a jděte do majáku, ze kterého jste právě vyčerpali vodu. Sejděte do sklepenu a tam uvidíte truhlu, ze které vypusťte vodu pípou vlevo. Pípu opět utáhněte. Vraťte se ke tlačítkům a maják znova napusťte pravým tlačítkem. Truhla by měla vyplavat na hladinu a vy ji otevřete pomocí klíčku na řetízku. Z truhly vyjměte klíč a jím pro

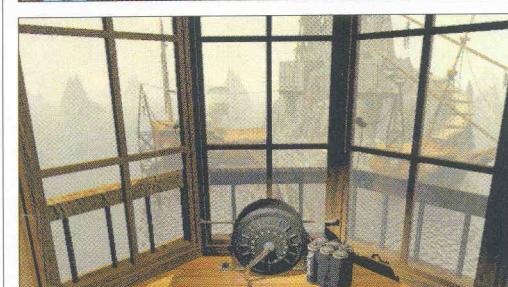


změnu odemkněte zámek v poklopu na stropě. Nahoře je něco jako akumulátor, kterým musíte chvíli točit, abyste nabily baterii, která leží upřavo do dynama. Klikněte-li na baterii, tak v levém horním rohu uvidíte diodu, která bude žlutá, jakmile nabijete baterii. Tímto gestem jste zásobovali ostrov proudem a v temných chodbách uvidíte lépe na práci. Přejděte na druhou část lodi a vystupte nahoru po dřevěných schodech. Dalekohled nasměrujte na 135 stupňů - to jest na věžičku majáku. Vraťte se k pumpám a stiskněte prostřední, kterou vypustíte vodu z obou chodeb. Na konci každé chodby na vás čeká pokoj



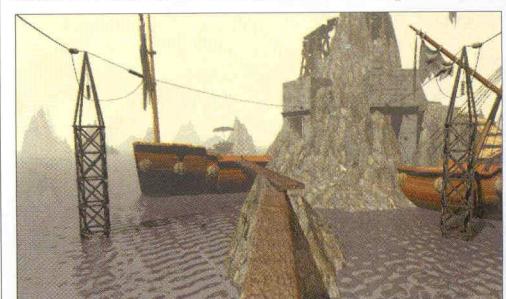
obr. 7

a v něm jedna stránka. Seberte jednu stránku a na Myst se vraťte následovně. Z pokoje jděte po schodišti nahoru a pozorně sledujte stěny. Měli byste objevit malá tajná dvírka, za kterými je na zemi růžice (zhasne-li vám někdy v podzemí světlo stačí zatočit klikou v majáku). Na růžici stiskněte páte tlačítko odseda směrem upřavo (jako první počítám to úplně jižní). Jestliže jste stiskli správné, tak světlo zůstane svítit, ale jestliže jste stiskli špatně, tak světlo zhasne a začne blikat výstražné modré. V takovém případě si běžte zatočit klikou do majáku. Jestliže jste však stiskli správně, tak zapněte levé čerpadlo a sejděte do kajuty na zádi, kde klikněte-li na stůl dole. Na stole by se měla objevit kniha, která vás přenese zpět na Myst. Zde opět vložte list do příslušné knihy a vraťte se do Věku Kamenné lodi pro druhou stránku. Máte-li obě



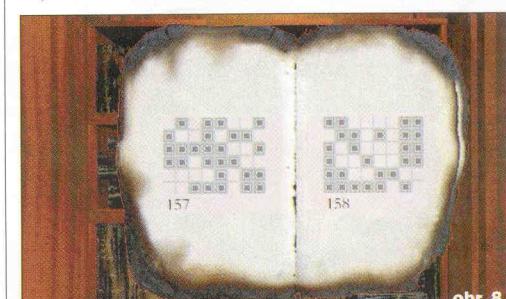
stránky, čeká na vás poslední věk, jakým je Věk Mechanický (Mechanical Age).

Jděte z knihovny dolů směrem k bazénku, ale pokračujte až k moři. Zde musíte na hodinách nastavit čas 2:40 (dvakrát klikněte na malé kolo a osmkrát na velké). Poté stiskněte červený knoflik. Po mostě, který se takto objevil přejděte k hodinám (nezapomeňte přehodit páku před budovou). Uvnitř nastavte čísla 2,2,1 (shora dolů) (dvakrát klikněte na pravé táhlo a levé držte dole po tři údery kyvadla). Touto akcí by se vám mělo otevřít velké ozubené kolo na kopci nad do-



kem (nezapomeňte tam opět přehodit páku). Uvnitř klikněte na knihu. Dojděte do budovy uprostřed a v ní naleznete dva pokoje. V každém pokoji je trůn, za kterým je tajná chodba a v ní po podrobnější prohlídce najdete listy do knihy. Na Myst se vrátíte následovně. Jděte tam, kde jste přistáli a na automatu navolte symboly podle obrázku (7). Stiskněte tlačítko a klikněte na knihu, ke které se vám tímto otevřel přístup. Na Mystu vložte list tradičně do knihy a vraťte se pro ten druhý.

Máte-li všechny listy v knize, tak si poslechněte oba brátry a dozvězte se, že kombinace do tajné chodby je na straně 158 (kniha se nachází v prostřední poličce úplně napravo). Ještě jděte do dolu, kde přehoďte páku na vypnuto a máte-li všechny ostatní zapnuté, tak by se měla objevit tajná skříňka a v ní bílá stránka. S touto strán-

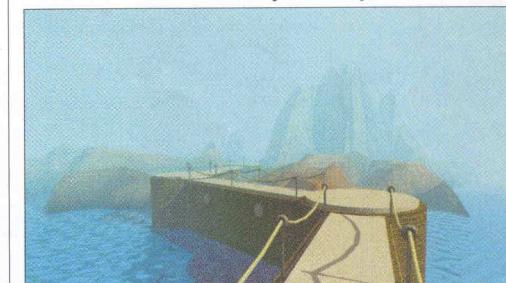


obr. 8

kou můžete zalednit do krku v knihovně a stisknout červené tlačítko. Podle stránky 158 - obrázek (8) - zadejte kombinaci a stiskněte tlačítko. Je-li kombinace správná, krk by se měl otočit a vy klikněte na knihu. Zde si již jen popovídejte s otcem a dejte mu bílou stránku. Až otec položí na stůl knihu, tak na ní klikněte a vrátíte se zpět na Myst. Tak, to je konec. Nyní můžete bloudit po Mystu třeba do zblbnutí, protože niceho více se už nedočkáte. Je to vlastně něco jako Neko-nečný příběh III. Nashle u dalších návodů.

**BEAST**

Právě dohrávám hru *Myst. Dobrý, ne? Shadow*





**Ze širokého sortimentu  
vybíráme:**



**12.490,- s DPH**

64 bit + 55 MIPS + 106 MB/s  
+ 16 milionů barev + 16 bit stereo  
= nejvýkonnější zábavní systém pro domácnost!

## PC, které si můžete dovolit...

### PC 386DX

(40 MHz, 128kB cache,  
200 MB HDD, color 14")

**24.577,-** (s DPH 30.230,-)

Příplatek za VLB (IDE + grafická karta SVGA 1MB) pro PC 486 za **1.179,-** (s DPH 1.450,-).

### PC 486DX

(40 MHz, 256 kB cache,  
200 MB HDD, color 14")

**29.927,-** (s DPH 36.810,-)

### PC 486DX2

(66 MHz, 256 kB cache,  
420 MB HDD, color 14")

**33.813,-** (s DPH 41.590,-)

CD-ROM Mitsumi Doublespeed (interní) **4.301,-** (s DPH 5.290,-)

## AMIGA CD<sup>32</sup>



**7.990,- s DPH**

Multimediální zábavní systém na bázi počítače Amiga 1200 a CD-ROM. Přehrávání běžných audio CD. Jedna hra ZDARMA!



V prodeji velké množství her pro Atari ST, Amiga 500 až 1200, Amiga CD 32 v cenách od 200 do 2000 Kč.

## PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)  
110 00 Praha 1  
tel., fax: 24228640  
na dobírku neprodáváme  
(prodejní doba Po - Pá 9 - 18, So 9 - 13)



Chaloupeckého 1913  
169 00 Praha 6 Strahov  
tel.: 354979 fax: 521258  
prodej i na dobírku  
(prodejní doba Po-Pá 10 - 18)